ANO 7 Nº74 2000 R$ 6,00
WWW.MACMANIA.COM.BR
BOOKMAKERS
MADE IN MAC
MACMANIA
Exclusivo
Making of do clipe do Pato Fu
巨人兵士
特殊部隊
日本製
ISSN 1414-4395
Internet rápida: ADSL ou cabo?
Unreal Tournament dá uma surra no Quake
Aprenda a alterar cores no Photoshop
Illustrator 9
Macworld:
Novo mouse!
Novo teclado!!
Novas cores dos iMacs!!!
E o inacreditável Cubo G4!!!!

As Cartas Não Mentem

MP3 na veia

Apesar de já estar há um bom tempo no mercado, tudo que já saiu sobre MP3 ainda não tirou todas as minhas dúvidas. Eu fiz downloads de algumas músicas ".wav", mas não sei fazer a conversão para gravar um CD de música já existente no mercado (eu acho que é ".AIFF"). Por isso gostaria de uma ajuda sobre esse assunto e, se possível, que me enviassem tudo sobre MP3.

Joberson José Vinci
jobjovinci@yahoo.com.br

Tudo sobre MP3? E não quer umas batatinhas fritas pra acompanhar? O negócio é o seguinte: WAV é o formato correspondente no Windows ao AIFF do Mac. Alguns tocadores de MP3 convertem arquivos desse formato para AIFF. Os arquivos então podem ser "queimados" em um CD de áudio como o Toast. O SoundJam, da Casady & Greene, executa esse processo automaticamente, desde que você possua uma versão do Toast.

Roubo de Mac

Atenção leitores da Macmania que negociam equipamentos usados. Foram furtados de meu estúdio: um iMac G3 233 (número de série SG8451HAEW4), uma Impressora Epson 740 (número de série A6SM005634), um Zip Drive USB e um Aparelho Fax Panasonic KX-F550. Agradecerei muito se este email for publicado com fins de evitar que leitores comprem equipamentos roubados. Aproveito para solicitar, caso alguém tiver informações, que entrem em contato pelo tel. 11-533-1815 ou maurodonato@uol.com.br. Gratifico pela recuperação dos mesmos. Obrigado e parabéns pela edição.

Mauro Donato
maurodonato@uol.com.br

Aproveitamos para dar a lista dos números de série de Macs roubados na revenda MacCentris no dia 24/06. Caso alguém encontre alguma dessas máquinas, entre em contato com Negrini ou Sena pelo telefone 11-536-9700

Modelos e números de série

Modelo	Número de série
PM G3/350 B/W	XA9050M0FQ0
PB 1400cs	QT7050Y18JX
iMac 333	RN9401FNGV5
Performa 630CD	XB5021VL3H2
PM 8100/80	09501442273
PM 8500/180	XB6470DB8FB
Mac IIfx	F3144M19C40
PM 4400/200	XB71131X9HL
PM G3/233 DT	XB828070CY3
Monitor Apple 15" Display	CY52815W3CW
Monitor Apple 15" Display	CY6511YZ6UC
Monitor Apple Multiple Scan 17"	S144819C1XX
Monitor Apple Studio Display 17"	CY9191AHCVT
Quadra 610	XB415AY91YC

Som para Mac?

Estou montando minha home page em Flash 4.0 e não estou conseguindo achar na Internet arquivos de som (efeitos sonoros e músicas) para colocar no site. Vocês podem me dar alguma dica? Ou será que na Internet só tem som para pecezistas?

Rogerio Brena Brochi
revistaestilo@uol.com.br

Não existe isso de "som para PC ou para Mac". Você pode até encontrar um som num formato pecezista como .wav, mas eles são facilmente conversíveis para AIFF através de programas como o SoundApp.

Programas grátis

Em muitas idas e vindas por sites, estou vendo que várias *software houses* estão liberando versões de seus produtos para Mac. Programas como CorelDraw 8 LE, Corel WordPerfect 3.5 Enhanced e Strata 3D são bons exemplos disso. Claro, há também o Doityourself (editor de HTML da Overcaster, provavelmente o primeiro e único em português) e o BBEdit Lite da Bare Bones (processador de texto). A liberação de todos foi divulgada na Macmania. Quero que me corrijam no que estou errado, pois acompanho a revista há sete meses (já ia esquecendo o NisusWriter). O que noto é a falta de reportagens que atestem com detalhes a utilidade, funcionalidade e limitação dos produtos. O M$ Internet Explorer 5, resenhado na Macmania 71, e o AppleWorks 6 (este é freeware para quem comprou seu Mac recentemente), resenhado na Macmania 72, são exemplos de reportagens que a revista pode fazer com os freewares. Não estou querendo ensiná-los a fazer a revista. Meu desejo é que a Macmania faça algo que já é feito focando os freewares. A utilidade de reportagens como as que estou sugerindo é incentivar o download dos programas, mas principalmente possibilitar que ele seja feito com endosso de gente com conhecimento mais amplo.

Luciano Vidal Lyra Pereira
Florianópolis/SC
a9521821@cfh.ufsc.br

Proposta anotada. Vamos fazer uma matéria sobre quais programas gratuitos realmente merecem ser baixados pela Rede.

Dúvida cruel

Estou com uma dúvida e ainda não obtive resposta. A Vírtua chegou ao Rio (enfim), porém a um preço nada popular. Tenho um iMac 333 e um G3 266 (dos primeirões) em casa, ligados em rede. Haveria alguma possibilidade de compartilhar um cable modem numa rede Ethernet (com um hub ou qualquer outro acessório)? Obrigado pela ajuda e continuem com as boas matérias.

Eduardo
edu_rj@Mac.com

Teoricamente, sim. Veja como se faz na seção @Mac nesta edição .

Get Info

Editor: *Heinar Maracy*

Editores de Arte: *Tony de Marco e Mario AV*

Conselho Editorial: *Caio Barra Costa, Carlos Freitas, Jean Boëchat, Luciano Ramalho, Marco Fadiga, Marcos Smirkoff, Muti Randolph, Oswaldo Bueno, Rainer Brockerhoff, Ricardo Tannus*

Gerência de Produção: *Egly Dejulio*

Gerência Comercial: *Francisco Zito*

Contato: *Kátia Regina Machado*

Assinaturas: *S&A Marketing Direto e Editorial, Fone: 11-3641-1400*

Gerência Administrativa: *Clécia de Paula*

Fotógrafos: *Andréx, Clicio, J.C.França, Marcos Bianchi, Ricardo Teles*

Capa: *Jarbas Agnelli e Tomas Duque Estrada*

Redatores: *Flávia D'Angelo, Márcio Nigro, Sérgio Miranda*

Assistentes de Arte: *Bruno Doiche, Felipe Fatarelli, Marcio Shimabukuro*

Revisor: *Alessandro Lima*

Colaboradores: *Ale Moraes, Bruno Mortara, Carlos Eduardo Witte, Carlos Ximenes, Cláudia Tenório, Céllus, Daniel de Oliveira, David Drew Zingg, Dimitri Lee, Douglas Fernandes, Fabiana Caso, Fargas, Gian Andrea Zelada, Gil Barbara, J.C.França, João Velho, Luis Carlos Zardo, Luiz F. Dias, Marcello Gaú, Mario Jorge Passos, Maurício L. Sadicoff, Néria Dejulio, Renata Aquino, Ricardo Cavallini, Ricardo Serpa, Roberta Zouain, Roberto Conti, Rodrigo Martin, Tom B.*

Fotolitos: *Postscript*

Impressão: *Vox*

Distribuição exclusiva para o Brasil: *Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. – Rua Teodoro da Silva, 577 – CEP 20560-000 – Rio de Janeiro/RJ – Fone: 21-575-7766*

Opiniões emitidas em artigos assinados não refletem a opinião da revista, podendo até ser contrárias à mesma.

Find...

***Macmania** é uma publicação mensal da Editora Bookmakers Ltda. Rua Itatins, 95 – Aclimação CEP 01533-040 – São Paulo/SP Fone/fax: 11-253-0665*

Mande suas cartas, sugestões, dicas, dúvidas e reclamações para os nossos emails:
editor@macmania.com.br
marketing@macmania.com.br
assinatura@macmania.com.br

Macmania na Web:
www.macmania.com.br

O solitário

Adorei a edição 72 da Macmania. Só tinha um probleminha na dica do Fireworks do Felipe Fatarelli (página 56). Eu fiz tudo conforme indicava; porém, na hora de colocar o GIF animado no browser, ele faz a animação uma vez e não anda mais. É como se estivesse faltando um comando parecido com um looping. Deu para entender? Eu gostaria de ver minha animação funcionando bem na minha página, e se possível conto com sua ajuda.

Celso Makara
webdesign@konsertocompany.com.br

O problema é que sua animação está ajustada em No Looping. No item 2 da dica, ao escolher New Layer, vá até a palete Frames (se ela não estiver aparecendo, escolha Window ▸ Frames). Clique no ícone de looping na parte de baixo da palete e escolha a opção Forever. Pronto, sua animação com looping contínuo está pronta para a Web.

Felipe Fatarelli
felipelf@mac.com

Teflon virou Noflet

Na seção Simpatips da Macmania 71 foi publicada uma dica sobre o freeware Teflon. Qual o link para baixá-lo?

Marck
marckn@sti.com.br

O Teflon mudou de nome. Agora ele se chama Noflet e pode ser encontrado em www.versiontracker.com

E agora, José?

Eis que vos escrevo em busca de socorro. Tenho um iMac 350 MHz rodando OS 8.6, que sempre se comportou bem (como cabe a um Mac). Ocorre que ontem, provavelmente por algum descuido meu ou uma dessas forças ocultas que agem na alta madrugada, o Mac começou a reconstruir automaticamente o Desktop ao inicializar. Logo que vi a barrinha, interrompi o processo, pois tinha lido na Macmania que isso apaga todos os comentários etc, dos ícones do Desktop. Pois é. No momento, dezenas de ícones perderam sua ligação com os respectivos programas (vem a sinistra mensagem de "Could not find the application program that created the document named..."). No Apple Menu Items, programas básicos, como o AppleWorks, SimpleText e o Sherlock tiveram seus ícones substituídos pelo ícone comum de aplicativo. No entanto, os programas abrem normalmente. E agora, José? O que vocês me sugerem? Devo criar a ligação ícones-programas na raça? Ou reinstalar algo? Encontrei um arquivo oculto "Desktop DF" de 2 MB que fiquei tentado apagar. Será que tem algo que ver com a gronga toda? Passei um antivírus, e ele não detectou nada de estranho.

Agradeço desde já, pois certamente vocês são o grande depositário de esperanças dos usuários de Mac. E agradeço também por fazerem essa revista maravilhosa que, já não bastasse o conteúdo, tem um corpinho nota 10 (principalmente com essas deusas que vocês têm arranjado para ilustrar a capa e as matérias). Enfim, design e cabeça, como um bom Mac.

Rogério Silveira Schneider
rogerio_schneider@ig.com.br

Os ícones e o link entre documentos e aplicativos sumiram exatamente porque você parou o rebuild no meio – uma atitude precipitada e desnecessária. Desde o System 7.5.3, lançado em fevereiro de 1996, reconstruir o Desktop não apaga mais os comentários escritos no Get Info. Nos sistemas mais novos, os comentários são salvos antes – não há problema algum em fazer o Rebuild. É até saudável fazê-lo manualmente de vez em quando (se o seu Mac começou a reconstruir o desktop automaticamente, algum motivo havia).

Como você interrompeu o processo, o banco de dados que diz para o sistema onde estão os arquivos do seu Mac ficou incompleto ou corrrompido. O arquivo Desktop DF é exatamente o lugar onde o Mac OS guarda essas informações (Data File) – apagá-lo com certeza iria gerar muita dor de cabeça. A solução é bem simples: reconstruir o Desktop novamente, dessa vez até o fim.

ATA ou UltraATA?

Gostaria de saber se um HD IDE comum pode ser usado nos Performas 6300 ou 6360 e no PM4400. Não sei o que significa ATA e como checar se um HD IDE é ATA, UltraATA etc.

Joao Pedro S. Farah
jpsfarah@usp.br

Sim, você pode usar um HD comum. A diferença entre esses modelos é basicamente a velocidade; a interface é a mesma.

Problemas com iMovie

Há anos suportando um PC, em 96 quase comprei o tão sonhado Mac: fui para um 586 133/MHz, pelo preço. Em 97, com o crescimento dos PCs, nem cogitei a possibilidade. Em 98 achei o iMac bonito, mas não tinha os recursos que eu precisava. Em 99, subi pelas paredes com o lançamento dos modelos DV. Economizei o que pude, vendi meu PC, com periféricos, software e tudo, ainda me endividei mais um pouco, e finalmente consegui. Um iMac DV tangerina brilha agora na minha escrivaninha ao lado de minha câmera D8.

Tudo parecia perfeito. Tinha em mãos um computador e uma das melhores plataformas para editar vídeos com tranquilidade (eu tinha uma placa FireWire no PC, mas era um martírio de se trabalhar). De tanto ler sobre o iMac DV, eu já conhecia tudo da máquina meses antes de comprá-la. Quando comecei a editar no iMovie, parecia até que eu já trabalhava com ele há anos. Eu sabia que era um programa simples, mas não sabia que ele não tinha alguns features que para mim pareciam óbvios. Aí comecei a me decepcionar. Lá vai...

Não é possível importar filmes QuickTime feitos em outros programas: só é possível importar filmes direto da câmera. Isso é tenebroso, mas não é o pior... Não dá para importar clips de um projeto para outro!!! Recebi um email do suporte da Apple dizendo que o iMovie só trabalha com clips na compressão DV. Tudo bem, mas como importar um clip já digitalizado e devidamente convertido para o formato? Import File? Não; pois só dá para importar imagens do tipo PICT, JPG, Photoshop... ou seja, imagens estáticas! (Ah, e AIFF também mas isso não é refresco.) Arrastar um clip para o ícone do iMovie? Também não; o iMovie abre e nem dá bola para o arquivo arrastado para ele. E pior... (agora vem uma bomba): depois de eu tentar fazer isso, os clips de um projeto no qual eu estava trabalhando começaram a sumir!!! Sumir mesmo, sem nenhuma justificativa, até que todos desaparecessem de vez. Nem na lixeira, nem nada! Quando vi 4 GB liberados no meu HD, entrei em pânico! Ou seja, o iMovie tem uns bugs feios. Até agora não sei o que foi que aconteceu, só sei que não fiz absolutamente nada que pudesse deletar aqueles clips.

Eu não quero ter um estúdio profissional como o Final Cut ou o Premiere. O iMovie é ótimo para mim! Agora, não fazer uma tarefa simples como converter clips de outros formatos para serem trabalhados nele e, de quebra, ainda dar um pau desses! Isso já é um problema sério, mas facilmente solucionável com um patch ou um update – creio eu na minha humilde condição de leigo. Vocês conhecem algum desses patches? No site da Apple não tem nada, só um update que dá direito a importar MP3 (MP3 pode, QuickTime não?!)

Só para terminar: mesmo com todos esses problemas, não estou decepcionado com o meu novo iMac. Todos os dias olho para ele e dou um sorrizinho de felicidade extrema. Talvez por não ficar mais a "ver nuvens" ao iniciar, agora eu ESTOU nas nuvens! Não sei se minha conversão de PC para Mac requer mais alguma coisa, um batismo, ritual de iniciação, ou algo que o valha... Ah, sim, já sei: passar por um pau no iMac... e continuar gostando dele. Tudo bem, já sou iniciado então. Um abraço.

Paulo Biscaia Filho
vigormortis@uol.com.br

Calma, rapaz, não se desespere. O iMovie realmente desrespeita algumas tradições da interface do Mac e por isso causa algumas confusões, apesar da Apple ter feito isso para tornar o programa mais simples.

Sim; ele só aceita filmes em formato DV, mas isso não é problema: basta abrir seu filme no QuickTime Player e exportá-lo em formato DV. Outra característica do programa que confunde muito os usuários é o fato de ele só importar clips que estejam na pasta Media de cada projeto; ou seja, para passar um clip de um projeto para outro, basta arrastá-los para a nova pasta Media. Pode deixar que faremos um tutorial em breve desmistificando o iMovie.

Caixas no iMac

Dá para usar caixas de som da Altec no iMac?

Hfcottini
hfcottini@bol.com.br

Esse é o problema com alguns leitores: uns são loquases, outros lacônicos. Não daria pra ser um pouco mais explícito? Mas vá lá, caixa acústica é caixa acústica. Ou elas são ligadas na saída de áudio do iMac (aquela com um ícone de falantezinho) ou na porta USB. Neste último caso, é bom ter instalado o Mac OS 9.0.4, que traz tudo o que você precisa para ter saída de som pela USB.

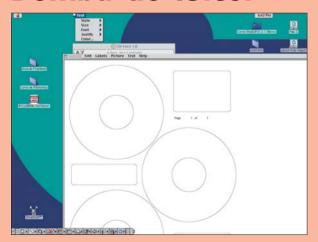
Agora eu achei!!!

Lendo a revista Macworld, vi logo a salvação de quem precisava colocar o iMac DV na barriga para assistir DVD em um tamanho decente. O nome do bicho é iTView. Pelo que vi aqui na revista, custa U$S 99 e tem até controle remoto (só não descobri para quê)! Bom, esse sai bem mais em conta que o PCTV que vi na Santa Ifigênia, que custava R$ 400 – o preço de uma televisão!

Para vocês pegarem mais informações visitem o site www.focusinfo.com

Henrique
caioferrari@super11.net

Fomos lá no site, e ele não fala nada sobre assistir DVD – o que é suspeito. O problema é que a saída de vídeo do iMac DV só faz video mirroring (a imagem que você vê no segundo monitor é a mesma da tela do iMac) e DVD. Como pudemos comprovar com o PowerBook FireWire, não funciona com video mirroring ligado.

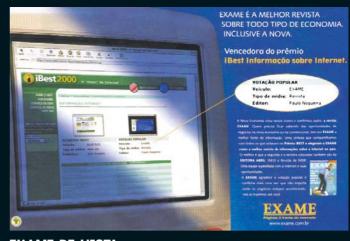
Bomba do leitor

Mando-lhes algumas capturas que espero ver publicadas nas próximas edições da Macmania, hein! Pessoal, parabéns pelo trabalho!!!

Pecatto
pecatto@zaz.com.br

Escolhemos a mais cabeluda. Seu Mac funcionava depois disso?

O Mac na mídia

COMO É QUE É?

Os ratinhos pentelhos dos Classificados da Folha de S.Paulo já foram detonados em dezenas de situações. Na hora do rato destruir um mouse, adivinha qual foi o escolhido? Mas isso não chega a ser uma novidade. O que pouca gente sabe é que recentemente ele deixou de ser modelado em estações Silicon Graphics e agora é feito em um único Mac. Dá-lhe G4! Dá-lhe Duque Estrada!!!

EXAME DE VISTA

O enquadramento não é dos mais felizes, mas ainda dá para reconhecer um iMac laranjinha na propaganda comemorativa da revista Exame.

SITE VIAJANDÃO

Além do mouse cinza, o povo do Viajo.com (`viajo.com.br`) também usa a seta e um botão à la Mac OS. Vale um clique.

INVESTINDO EM DESIGN

Na hora de mostrar que o cliente Itaú é um sujeito sofisticado, é sempre bom apelar para um iMac. Para não dar mole para a Apple, a agência teve a manha de apagar a maçã que fica no topo do computador. Agora, alguém pode me explicar como é possível surfar na Internet com o Mac desligado?

Tony de Marco

INSTALA ISSO AQUI E PRONTO!
DELETA TUDO AQUILO!
ABRE O SETTINGS!
FAZ O SEGUINTE...
CHEGA!! DAQUI PRA FRENTE SÓ VOU OUVIR A MINHA CONSCIÊNCIA!!
REBILDA O DESKTOP DE NOVO.
NADA A VER. VAMOS TROCAR O SISTEMA.
LAERTE

AI, MEU DEDO!

DROGA, BORROU TUDO.

AI, MEU DEDO!

DROGA, BORROU TUDO!
LAERTE

KRAKA!

UAU! ESSE FILTRO DE LINHA É DEMAIS!!

MEU COMPÍUTER ESTÁ INTACTO!
LAERTE

FLUÔH!
COOL

BOU!
BLÁ!
KA!
PAH!!

AH, AGORA ABRIU. COMPUTADOR, QUANDO ACOSTUMA DE UM JEITO, NÃO FUNCIONA DE OUTRO...
LAERTE

Vote em Jobs e Wozniak

Fundadores da Apple concorrem ao Hall da Fama do Museu dos Computadores – e precisam do seu voto

O **Museu dos Computadores da América** está escolhendo os mais importantes desenvolvedores na área de informática para serem colocados no Hall da Fama, turma de 2000. Cinco pioneiros que contribuíram para a evolução dos computadores serão agraciados em setembro, na cidade de San Diego, na Califórnia. O Museu aceita votos populares: visite o site e faça suas indicações em uma lista com mais de 80 nomes. Cada um pode votar em até 10 pessoas.

A lista dos indicados tem vários nomes ligados à Apple, incluindo os fundadores (Wozniak já ganhou um prêmio este ano, da National Inventors Association). Atualmente, o Hall da Fama tem dez membros – entre eles, Charles Babbage, o inventor do século 19 que é considerado um dos pais da computação; Seymour Cray, criador dos supercomputadores Cray; e, sim, ele, Bill Gates, o chefão da Microsoft. Mais um motivo para você ir correndo votar nos pais do Mac e colocá-los no seu lugar merecido.

Computer Hall of Fame: www.computerhalloffame.org

Pesquisa eleitoral

Resultados parciais em julho

Votos		Candidato
12,40%	1	**Steve Jobs** Co-fundador e salvador da Apple; dono da Pixar
11,59%	2	**Steve Wozniak** Co-fundador da Apple; criador dos Apple I e II
10,90%	3	**Doug Engelbart** Inventor do mouse e da interface gráfica
6,35%	4	**Alan Turing** Criptógrafo e inventor do conceito de inteligência artificial
5,37%	5	**Bill Atkinson** Co-inventor do Lisa e do Mac; criador do HyperCard
3,83%	6	**Linus Torvalds** Criador do Linux
3,47%	7	**Tim Berners-Lee** Inventor da World Wide Web
2,89%	8	**John Warnock** Fundador da Adobe e inventor do PostScript
2,78%	9	**Marc Andreessen** Criador do Mosaic e do Netscape
2,46%	10	**Larry Ellison** CEO da Oracle

Placas de upgrade para iMac estão chegando

A PowerLogix, uma empresa especializada em placas de upgrade para Macintosh, criou uma nova linha de produtos para o iMac. A empresa garante que a placa aceleradora **iForce** deixa um novíssimo iMac DV 145% mais rápido. Segundo a empresa, essa é a primeira placa de upgrade construída especialmente para os iMacs sem ser uma "recauchutagem" de uma placa original da Apple. São dois modelos que serão vendidos a partir do final de julho; a de 400 MHz/512 MB custa US$ 300 e a 500 MHz/1 MB custa US$ 500.

Além da notícia, que já é oficial, fontes informam que a PowerLogix está preparando uma linha de placas especialmente para os PowerBooks. Tudo indica que as placas terão processadores G3 de 500 MHz e virão em dois modelos: com cache de 1 MB e com cache de 512 K.

Os novos produtos devem ficar prontos em tempo para a feira Macworld de agosto.

PowerLogix: www.powerlogix.com

Odigo para Mac em fase de testes

Está disponível uma versão alfa para teste do **Odigo Messenger** para Mac. O programa manda mensagens instantâneas, seguindo os princípios do ICQ e do AOL Instant Messenger, só que permite também que o usuário converse com pessoas que tenham o software instalado em suas máquinas, mesmo que eles não façam parte de sua lista de contatos.

Peça para receber o seu Odigo pelo email

O Odigo tem uma função para encontrar pessoas que utiliza filtros para encontrar os usuários que tenham os mesmos interesses que você (música, cinema, computadores, entre vários outros), que estejam em determinada faixa etária ou sexo (só tem macho ou fêmea). Outra função é o diretório de popularidade em tempo real (Real-time Popularity Directory), que mostra os sites mais populares do momento. Infelizmente, a versão alfa ainda não funciona bem no Macintosh, apresentando uma grande variedade de bugs que tornam quase impossível conversar e ainda prejudicam a sua performance. Além disso, ainda faltam recursos existentes na versão para Windows. Mas são coisas de alfa.

Odigo: www.odigo.com

Tira isso do ar, já!

Apple defende direitos autorais reprimindo até os sites que a apóiam

A Apple continua intransigente em sua política de atacar quem ela acredita estar violando seus direitos autorais. O alvo desta vez não foi nenhum site de rumores, mas o **AdCritic.com**, que apresenta comerciais da TV norte-americana em QuickTime. O pessoal do site recebeu uma carta da Apple exigindo a retirada de todos os anúncios que trouxessem sua marca. A situação se agravou quando em maio foi lançado um comercial "não-oficial" do G4, chamado "Espionagem". Feito por amadores que pretendiam ganhar uma chance nas grandes agências, esse tipo de filme é comum nos EUA.
O site já retirou todos os anúncios oficiais da Apple de sua página, mas mantém o Espionagem no ar, alegando que está informando aos seus visitantes que

não se trata de um comercial oficial da Apple.
O que espanta os diretores do AdCritic.com é o fato de a empresa de Cupertino saber sobre o site havia tempo, tendo até pedido permissão para apresentar alguns dos anúncios armazenados no site durante a WWDC. O AdCritic.com usa exclusivamente tecnologia QuickTime para streaming dos comerciais e até já ganhou um link na página oficial do programa. Então, por que a perseguição agora?
Apesar de não ser a primeira a reclamar do AdCritic.com, a Apple foi a única empresa que não fez um acordo para o site continuar apresentando as suas propagandas de TV.
Antes do Adcritic.com, a Apple tirou do ar um outro site que usava marcas registradas e um design de site similar ao seu, o **MacCards.** Esse está de volta com outro nome

(EyeCards) e uma carta aberta de protesto contra a Apple, e ainda trocou todos os seus cartões por outros propositalmente sem graça, como fotos de grama crescendo e lixeiras de rua.

AdCritic: www.adcritic.com
EyeCards: www.melt.co.uk/eyecards

Toshiba anuncia drive de DVD de 9,4 GB

A **Toshiba** está lançando no mercado um novo drive DVD-RAM com capacidade de gravar 9,4 GB de dados em um único disco de dois lados. O drive oferece 8 MB de memória *buffer,* e lê e grava uma mídia de 4,7 GB com velocidade de 2,704 KB por segundo e uma midia de 2,6 GB, a 1,35 KB por segundo. O produto está saindo em julho e ainda não tem preço definido.

Apple fará conferência sobre QuickTime

A segunda conferência anual sobre a tecnologia QuickTime, o **QuickTime Live,** acontecerá entre os dias 9 e 12 de outubro, em Los Angeles, Califórnia. A convenção será dirigida aos desenvolvedores e provedores de conteúdo; terá palestras técnicas e mais de 50 expositores apresentando suas ferramentas para streaming e autoria em QT. O preço dos ingressos é dividido em categorias, entre US$ 995 e US$ 1.390. As inscrições podem ser feitas diretamente no site da Apple.

Palm vai oferecer slot de expansão

A **Palm** se rendeu ao sucesso do Visor, da Handspring, e anunciou que seus PDAs também terão slots de expansão, a partir do ano que vem.
A única polêmica envolvendo a iniciativa foi a decisão da empresa de adotar um formato que será incompatível com os cartões de expansão usados nos PDAs da Handspring e da Sony.
A Palm adotou o padrão Secure Digital (SD), desenvolvido conjuntamente pela SanDisk, Toshiba e Matsushita.
A companhia afirmou que resolveu usar esse formato baseado em questões de segurança e tamanho. O cartão de memória SD oferece criptografia, pesa dois gramas e tem o tamanho de um selo postal.
Apesar de já ter 68% do mercado de PDAs, os slots de expansão são uma manobra da Palm para se adequar e melhorar sua competição dentro dessa área. No ano passado, a concorrente Handspring (formada por dissidentes da Palm) lançou o Visor PDA, com um slot que permite conectar equipamentos externos como telefones celulares, tocadores de MP3 e módulos de rastreio por satélite (GPS).

Adobe processa site de Mac

MNN é acusado de "vazar" segredos do Photoshop 6

A **Adobe** está processando um site de informações sobre Macintosh, o **Mac News Network,** por soltar informações secretas sobre o Photoshop 6, que ainda está em fase de teste beta. Segundo a Adobe, o pessoal do site publicou uma cópia do guia de funções do Photoshop, violando o acordo de manter segredo. O guia fora distribuído a beta testers que assinaram um documento que não permite comentar ou discutir sobre o programa – uma prática corriqueira entre desenvolvedores quando estão preparando um novo produto. A matéria, que foi publicada no site AppleInsider (especializado em rumores), tinha imagens do programa e texto retirado do guia.
O caso foi registrado na corte de San Jose, na Califórnia, onde fica a sede da Adobe. Os advogados da companhia estão pedindo uma indenização pela violação de segredos que pode chegar, segundo eles, a dezenas de milhões de dólares. Para a Adobe, a divulgação das informações sobre o Photoshop 6 "podem reduzir as vendas da atual versão do aplicativo" (5.5) e "dá informações aos competidores". Hmmm... competidores? Do Photoshop?

Updates do mês

Principais updates de julho

Firmware Update 2.4
Para os novos modelos da Apple (iMac DV, iBook, G4 e PowerBook). A atualização corrige problemas específicos de cada uma dessas máquinas, e cada uma tem um download separado. No iBook, o update acrescenta suporte para pentes de memória de 256 MB e melhora o uso de equipamentos de armazenamento USB, como um HD externo. Nos iMac DV, a correção é para raros casos em que o computador não inicia de maneira correta. No Power Mac G4, corrige um problema que acontece no startup quando o computador usa pentes de memória de terceiros (não-Apple), e também permite instalar mais de um gigabyte de memória. Nos primeiros modelos do G4, permite usar um HD externo USB ou FireWire como disco de boot. No PowerBook, o update melhora o suporte a USB e, no modelo FireWire, torna possível usar um HD FireWire externo como disco de boot.
iBook: http://asu.info.apple.com/swupdates.nsf/artnum/n11702
iMac DV: http://asu.info.apple.com/swupdates.nsf/artnum/n11698
Power Mac G4: http://asu.info.apple.com/swudates.nsf/artnum/n11699
PowerBook: http://asu.info.apple.com/swupdates.nsf/artnum/n11701

AppleWorks 6.0.4
Corrige um problema de compatibilidade com os tradutores do DataViz na versão 6.0.3.
http://asu.info.apple.com/swupdates.nsf/artnum/n11700

AirPort 1.2
Aumenta a performance, compatibilidade, estabilidade e funcionalidade do equipamento. O update inclui o programa completo da estação-base do AirPort, que agora também suporta redes fechadas.
http://asu.info.apple.com/swupdates.nsf/artnum/n11570?OpenDocument

O salva-telas mais cabuloso do Mac

Desde o anúncio, na convenção WWDC, de que sairá uma versão compatível para o Mac do **Maya**, badalado software de animação em 3D, a comunidade macmaníaca tem estado alvoraçada esperando novidades.
Um pouco dessa espera acabou.
A Alias|Wavefront acaba de lançar um protetor de tela (*screen saver*) baseado nos plug-ins Paint Effects do Maya, usando animações tridimensionais geradas em tempo real. Esse é o primeiro produto da empresa para a plataforma Mac e já saiu "carbonizado" (compatível com o Mac OS 9 e ao mesmo tempo com o Mac OS X). Os efeitos imitam flores, galáxias, folhas, galhos de árvores e muitos outros elementos. Para poder usar o software, é preciso ter o Mac OS 8.1 ou superior e a biblioteca CarbonLib 1.02, que pode ser encontrada para download no site da Apple. A versão completa do Maya para Mac deverá sair no início do ano que vem, ocasião em que o Mac OS X já terá chegado às prateleiras das lojas.
Alias|Wavefront: www.aliaswavefront.com
CarbonLib 1.02: http://asu.info.apple.com/swupdates.nsf/artnum/n11673

Microsoft compra Bungie

Futuro dos games para Mac é incerto

Paródia do site Viceland.com

Ninguém menos que a **Microsoft** comprou a **Bungie Software**, a empresa que começou fazendo jogos para Mac e criou um marco na história dos games para a nossa plataforma – Marathon – e outro marco do Mac e do PC – Myth.

Com essa compra, a Microsoft prentende se fortalecer na área de jogos para computador e promover indiretamente o X-Box, a sua tentativa de console de videogame. O acordo com a Bungie garante à Microsoft a exclusividade para distribuição e lançamento do Halo, um novo jogo de tiro 3D em terceira pessoa, que está em fase de desenvolvimento. As imagens nesta página mostram que o Halo não vai ser de brincadeira, prometendo mais qualidade visual que Unreal e Quake e com similaridades conceituais com o venerável Marathon.

A Take Two Interactive, que detinha 19,9% das ações da Bungie, vendeu a sua parte em troca de alguns dos produtos, como a consagrada série Myth e o Oni (um outro jogo que há anos está sendo desenvolvido e não é lançado nunca), além de ter acesso à tecnologia 3D da empresa.

Segundo o pessoal da Microsoft, a Bungie será um departamento independente dentro da divisão de jogos, mas o escritório central, que era em Chicago, se mudará para a sede principal da Microsoft em Redmond. Os engenheiros da Bungie continuarão desenvolvendo novos jogos, mas a principal função deles será desenvolver software para o X-Box, que a Microsoft apresentou ao público no início deste ano.

Quanto à decisão sobre como ficará a situação dos jogos da empresa para o Mac, que sempre foram uma das forças da Bungie, nada ainda foi divulgado. Segundo os antigos donos da empresa – Jason Jones, Alexander Seropian e Peter Tamte – qualquer decisão sobre suporte a plataformas específicas será feita por eles. Mas os macmaníacos parecem já estar esperando pelo pior. Em uma pesquisa feita pelo site MacOS Rumors sobre a opinião dos visitantes a respeito da aquisição, 42% estão “furiosos”, 34% “infelizes” e 14% “incomodados”, contra apenas 10% de “indiferentes” e “contentes”.

A despeito da cruenta e prolongada luta com a Justiça dos EUA, a vocação monopolista da Microsoft segue intacta. A aquisição da Bungie faz parte da sua estratégia de controlar os principais desenvolvedores de jogos para PC. No ano passado, a empresa comprou a FASA Interactive e a Access Software, que criaram MechWarrior 4 e Links LS 2001, respectivamente.

Halo: Marathon encontra Ringworld em um game com um número de polígonos comparável ao Dreamcast. Olhe bem para essas telas: pode ser que o jogo não saia para Mac

Um G4 no espaço

Parece boato, mas não é. A **SkyCorp**, uma companhia que fabrica satélites, anunciou que irá colocar em órbita aquele que, segundo a empresa, é o primeiro servidor de Web a navegar pelo espaço. O computador escolhido para a experiência foi um G4 da Apple, que é parceira da SkyCorp no projeto. De acordo com os técnicos da SkyCorp, o servidor Web irá utilizar tecnologia modificada para atuar no espaço. A Apple se prontificou a fornecer suporte técnico e os equipamentos necessários. A idéia é que o usuário, usando um protocolo de rede sem fio, possa acessar o servidor quando o satélite estiver passando por cima dele no céu. Para isso, a SkyCorp desenvolveu uma variante do AirPort, tecnologia de rede sem fio da Apple.

Primeiro provedor de Internet em órbita será um Mac

O lançamento desse satélite experimental está previsto para um vôo de ônibus espacial, no ano que vem. Segundo o presidente da SkyCorp, Dennis Wingo, três outros Macs já estiveram em órbita no começo dos anos 90, todos eles da série Macintosh II. Eles foram os únicos Macs que já viajaram até o espaço.

SkyCorp: www.spaceviews.com/2000/06/11a.html

Para vagar pelo cosmos não precisa ter design bonito

Veja o seu Mac de todos os ângulos

O site da Apple agora tem uma **página com filmes QuickTime VR** que dão uma visão de 360 graus do Power Mac G4, iMac, iBook, PowerBook, AirPort e os monitores Cinema Display e o Studio Display. É possível acessar duas versões de cada filme, uma grande e outra menor. Apesar de não serem novidade, os filmes QTVR dos Macs agora estão reunidos numa página só e também trazem dois novos produtos: o iMac DV Special Edition e o iBook azul.

O QuickTime VR é uma tecnologia que permite a criação de uma imagem panorâmica que é mapeada na forma de um cilindro virtual, permitindo dois tipos de efeito: criar a ilusão de que você está dentro de uma cena ou visualizar um objeto por todos os ângulos.

A próxima versão do QTVR irá um passo além: a imagem será mapeada num cubo ou esfera, ou seja, será possível olhar para cima e para baixo em absolutamente qualquer direção. Para assistir aos filmes é preciso apenas ter o QuickTime 4.0 instalado.

Apple QuickTime Gallery: www.apple.com/hardware/gallery

Updates do mês

Continuação

Toast 4.1
Corrige vários bugs, incluindo o que não deixava criar imagens de discos no Mac OS 9, além de melhorar o desempenho com equipamentos USB. Também traz suporte para vários gravadores de CD FireWire. Recomendável fazer o update sobre a versão 4.0.2, que também está disponível no site da Adaptec.
www.adaptec.com

SoundJam 2.1 Plus
Grava CDs de áudio a partir de arquivos MP3, desde que se tenha instalado o Toast 4.1 da Adaptec.
A nova versão também traz suporte para os tocadores pessoais de MP3 Rio 500 e 600 (inclusive com updates de firmware para esses produtos), Nomad II e II MG; melhora a codificação nos formatos MP3 e MP2; e acrescenta 20 novos presets de equalização.
www.soundjam.com

Kaleidoscope 2.2.3
Novos esquemas e remendos para problemas de compatibilidade com vários programas; entre eles, Outlook Express 5, RealPlayer 7, File Sharing e Gerry's ICQ.
www.kaleidoscope.net

StuffIt InstallerMaker 6.5.2
Passa a usar o Localizador de Software USB (Software Locator) que vem no Mac OS 9, possibilitando a instalação automática de drivers USB.
www.aladdinsys.com

Macintosh Runtime for Java 2.2.2
Melhora o uso da memória, mas ainda não implementa a mais nova especificação, Java 2. Tem 4,7 MB.
http://asu.info.apple.com/swupdates.nsf/artnum/n11572

GraphicConverter 3.9.1
Abre e exibe arquivos QuickTime, importa e exporta o formato de compressão da LuraWare (LWF), melhora a performance com o AppleScript e adiciona suporte básico para ColorSync.
www.graphicconverter.net/gcdownload_us.html

USB 2.0 x FireWire: primeiro round

A **Orange Micro,** uma empresa tradicionalmente de produtos exclusivos para Mac, apresentou durante a PC Expo de Nova York um protótipo de sua placa PCI e hub já usando o novo USB 2.0. Ela foi a única na feira a demonstrar a nova tecnologia.
O USB 2.0 pode chegar a uma taxa de transferência de 480 MB por segundo – uma performance melhor do que a atual do FireWire, que foi criado pela Apple. A Orange trabalhou em parceria com a NEC no desenvolvimento do USB 2.0 e espera entregar os novos produtos em outubro ou pouco tempo depois, quando a empresa japonesa acredita que terá terminado o trabalho. Por enquanto, a Orange pretende desenvolver ela mesma drivers para a plataforma Mac, já que a Apple não se manifestou se irá ou não criá-los. Ela prefere, obviamente, deixar quieto e apostar no FireWire.
Mas nem só de USB 2.0 foi a apresentação da Orange na PC Expo. Dando sinais de que não pretende abandonar o filão FireWire, a companhia também já avisou que logo depois da próxima Macworld deve iniciar as vendas do seu conversor FireWire/SCSI, o primeiro da categoria. Os gerentes da empresa acreditam que terão vendido todas as unidades que estão sendo produzidas antes mesmo de o conversor chegar às prateleiras.
Orange Micro: www.orangemicro.com

Conversor FireWire/SCSI

Placa USB 2 da Orange

Novo Zip-100 parece carrinho

CD-RW FireWire da Iomega

Aladdin Tuner suporta QuickTime

Saiu uma nova e melhorada versão do **Aladdin Tuner,** programa que permite ouvir estações de rádio na Internet, toca MP3 e CDs e pode trocar a aparência da interface (*skins* ou "peles"). O programa substitui o MacTuner, que foi comprado pela Aladdin no início do ano, e oferece mais de 3.400 transmissões via streaming de vídeo e áudio. A versão 3.0 traz, além de suporte para RealAudio e RealVideo, dois novos formatos, o QuickTime e o Windows Media Player.

Streaming de rádio e vídeo é a nova mania da Internet

O Tuner tem um banco de dados de rádios virtuais. Você pode procurar rádios por gênero, formato e localização (que aparece num mapa). O download do programa pode ser feito no site da Aladdin; a versão demo vale por 30 dias. Depois, é preciso pagar o registro, que é de US$ 29,95. Todos os usuários registrados do MacTuner têm direito a upgrade gratuito para o Aladdin Tuner.
Aladdin: www.aladdinsys.com

Concerto para Mac e orquestra

Os compositores eruditos têm fama de serem contra a utilização do computador na música; no máximo para gerar partituras e olhe lá. Mas dentro da escola clássica sempre existiu uma vertente experimentalista que procura formas de "casar" os sons eletrônicos (e, mais recentemente, digitais) com performances orquestrais reais. É o caso do compositor Rodolfo Coelho de Souza, do maestro Jamil Maluf e da Orquestra Experimental de Repertório, que no começo de julho subiram ao palco do Teatro Municipal de São Paulo para realizar a estréia mundial do **Concerto para Computador e Orquestra**, para arrepio dos amantes mais puristas da música clássica.

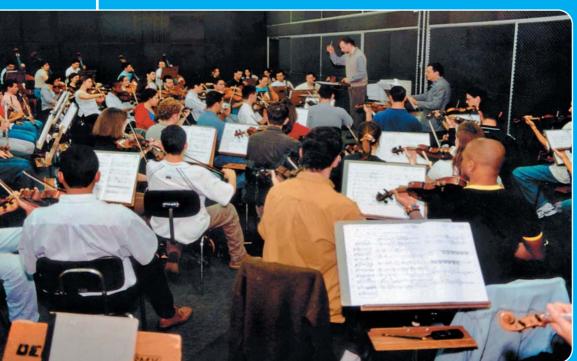
A obra foi inteiramente composta pelo brasileiro Rodolfo Coelho, que mora há quatro anos nos Estados Unidos, onde faz doutorado na Universidade do Texas. Segundo ele, a idéia é somar o som da orquestra

Música clássica emprega instrumentos convencionais e um Mac

com os timbres completamente diferentes do computador para conseguir um resultado novo.

Utilizando um Power Mac 5500/250 (na verdade Rodolfo tem um G3 nos EUA, mas não o pôde trazer para o Brasil), o compositor utilizou uma tecnologia criada pelo MIT (Massachussetts Institute of Technology): o C-Sound, um ambiente de programação baseado em linguagem C que permite criar sons e controlar uma orquestra virtual só com linha de comando. Para processar os arquivos sampleados, ele utilizou o software Sound Designer, da Digidesign, e o Digital Performer, da MOTU, para sequenciar os sons.

Enquanto o maestro Jamil Maluf estava ocupado em reger a orquestra, Rodolfo controlava o Mac com suas 300 páginas de instruções em C-Sound e os sons sampleados e processados de variados instrumentos de percussão brasileiros, como berimbau e caxixi.

"Na década de 50 utilizava-se uma fita magnética para gerar os sons eletrônicos, e a orquestra ficava presa ao andamento da gravação. Com o computador, a relação entre as duas partes é bem mais fácil", diz Rodolfo. O compositor diz ainda que, em alguns anos, poderá gerar sons no C-Sound em tempo real para lapidar ainda mais a relação entre máquina e orquestra.

O resultado do Concerto para Computador e Orquestra foi uma interação inusitada entre os músicos e o computador, além de uma música para lá de arrojada, misturando elementos da escola clássica contemporânea e da música eletro-acústica. Definitivamente, você não vai ouvir no rádio, a menos que sua estação favorita toque Stockhausen.

G4 ao cubo

Apple lança o menor supercomputador do mundo

A platéia já estava totalmente murcha. A apresentação de Steve Jobs na Macworld de julho estava chegando ao fim; ele tinha falado do novo mouse, do novo teclado, da nova linha de iMacs, do iMovie 2 e dos G4 com dois processadores. Tudo interessante, mas meio "déjà vu". Então, Jobs puxou seu já tradicional "Ah, e mais uma coisa". No telão, o já conhecido gráfico quadrangular com as quatro linhas de produtos da Apple apareceu, só que dividido em *seis*. Bastou isso para a platéia vir abaixo. Pouco depois, as cortinas se abriram para mostrar o novo membro da família: o Cubo G4, pondo fim a semanas de boatos, contra-boatos e sites ameaçados por processos.

Cubo mágico

"Resolvemos lançar um produto que combina o poder do G4 com o design e o tamanho do iMac", disse Jobs, orgulhoso.

Com um quarto do tamanho do Power Mac G4, o mesmo tipo de acabamento e envolto em acrílico transparente, o Cubo é o mais novo objeto de desejo de qualquer macmaníaco. Minúsculo a ponto de poder ser chamado de "supercomputador portátil", ele é mais um prodígio de design da Apple. CDs e DVDs entram e saem por uma abertura semelhante à dos iMacs, localizada no topo. Para abri-lo e ter acesso a slots de memória, HD e placa AirPort, basta virar o cubo de cabeça para baixo e pressionar uma alça que pula para fora e permite puxar toda a motherboard de uma vez. Dois alto-falantes Harman Kardon transparentes acompanham o Cubo – que trabalha em silêncio, pois, como os novos iMacs, não precisa de ventoinha interna.

O Cubo G4 deverá estar disponível em agosto, aos preços de US$ 1.799 (com chip G4 de 450 MHz, 64 MB de RAM e 20 GB de HD) e US$ 2.299 (versão 500 MHz, com 128 MB de RAM e 30 GB de HD). É provável que ele esteja à venda no Brasil a partir de setembro.

Novos monitores

Três novos monitores foram lançados para serem usados junto com o cubo (e com os novos G4). O Apple Studio Display 17" (US$ 499) parece um iMac sem a CPU. O Apple Cinema Display 22" (US$ 3.999) ganhou um irmão menor, de 15", custando US$ 999. Os três possuem um único cabo que é ligado ao computador para transmissão de vídeo e energia, além de servir como conexão USB para duas portas localizadas nos monitores.

Novo mouse

E tem mais... O Cubo não foi o lançamento mais aplaudido do dia! O fim do mouse "bolinha" que acompanha o iMac desde o seu nascimento foi recebido com urros de satisfação. Saímos do que era considerado o pior mouse da indústria para o melhor. O Mouse Pro (US$ 59) ainda parece um sabonete, mas traz grandes avanços. Funciona com sensor óptico, podendo ser usado em qualquer superfície, é transparente com uma base preta e não tem botão. Na verdade, o mouse *é* o botão. Basta apertar em qualquer ponto da parte frontal do mouse para clicar. Você pode clicar com um dedo ou com toda a palma da mão, se quiser. É extremamente confortável.

Novo teclado

Provando que a empresa realmente ouve seus usuários, o tecladinho padrão da Apple também foi substituído por uma versão completa com 108 teclas, teclas de função de tamanho normal e novidades, como botão de Eject e volume.

Dois chips pelo preço de um

Os Power Macs G4 de 450 e 500 MHz agora vêm com dois chips PowerPC, praticamente dobrando sua velocidade de processamento. Para demonstrar o poder das novas máquinas, Jobs colocou um G4 com dois chips de 500 MHz em uma corrida de Photoshop contra um Pentium de 1 GHz, em que os Macs terminaram a tarefa na metade do tempo. "Os novos G4 são equivalentes a um Pentium de 2 GHz, se houvesse um disponível", bradou o CEO. Todos os novos G4 vêm com Gigabit Ethernet e mantêm os preços dos G4 originais (US$ 1.599, US$ 2.499 e US$ 3.499).

Novos iMacs

Para completar a renovação de toda sua linha de computadores, a Apple lançou também quatro novas cores de iMac: Indigo (azul), Ruby (vermelho), Sage (verde claro) e Snow (branco). A principal novidade é o preço do modelo básico (350 MHz e drive de CD): US$ 799. O iMac DV (400 MHz e drive de DVD) também caiu para US$ 999 e ganhou uma versão Plus (US$ 1.299), com chip de 450 MHz e 20 GB de disco. O iMac DV Special Edition também tem uma nova cor: além do já conhecido Graphite, ele poderá ser encontrado na versão Snow, ambas por US$ 1.499 e com chip de 500 MHz.

Ainda na vanguarda

O anúncio do Cubo G4 no final da apresentação trouxe um alívio para aqueles que temiam não haver nenhuma grande novidade de hardware nesta Macworld, fora Macs com velocidade maior. O Cubo quebra o paradigma de máquinas domésticas/profissionais que a Apple vinha seguindo até agora, pois não traz características exigidas por *heavy users,* como expansividade. Mas ao final da apresentação, a pergunta do dia era: que produto irá corresponder ao enorme ponto de interrogação que ficou no diagrama de Jobs? Como será o Mac *portátil* equivalente ao Cubo?

Provavelmente só saberemos daqui a seis meses, na Macworld de São Francisco.

Heinar Maracy

Entrando na banda larga

Desvendamos os mistérios da Internet rápida

Durante anos, a expressão "Internet rápida" soou como ironia, mentira, contradição ou utopia para a grande maioria dos brasileiros. De cada 100 navegantes da Web, pelo menos 99 provavelmente nunca viram uma conexão realmente veloz. Apesar disso, sabem muito bem o que estão perdendo. Felizmente, esse panorama está mudando, e a tal Internet rápida está sendo socializada – lentamente, é verdade – através de duas tecnologias principais: modem a cabo e ADSL. Ambas vêm prometendo o paraíso na Terra, ou melhor, na Internet, com velocidades de download como você nunca viu igual. Mas será que é assim mesmo? Será que a nossa amiga Sabrina está dizendo a verdade nos comerciais do Vírtua? Funciona com o meu Mac? Afinal de contas, que velocidade é possível atingir com essas tecnologias? O povo quer saber. E nós aqui da redação também. Por isso, vamos tentar esclarecer essas e outras dúvidas.

ADSL (Speedy)

O que é

A tecnologia ADSL (Asymmetrical Digital Subscriber Line) possibilita enviar e receber dados e imagens em alta velocidade 24 horas por dia sem o usuário pagar pulso e sem a necessidade de discagem. Também permite que dados e voz trafeguem numa mesma linha simultaneamente. Em outras palavras, não ocupa sua linha telefônica, apesar de usá-la. Esse sistema possui diferentes modos de funcionamento, por isso sua denominação genérica é DSL ou xDSL. O esquema lançado no Brasil é o de linha digital assimétrica (ADSL), mas pode ser adotada uma de suas variações RADSL, HDSL, SDSL e VDSL, com diferenças em capacidade e método de tratamento de dados. O "assimétrico" do ADSL significa que ele possui diferentes faixas para download – pode chegar a megabits por segundo (Mbps) – e upload, que varia entre 16 e 640 kilobits por segundo (Kbps).

Infelizmente, a tecnologia não está disponível em todos os Estados brasileiros. Em São Paulo, esse serviço é oferecido pela Telefônica, sob o nome Speedy. Já no Rio de Janeiro, a Telemar promete oferecer serviço ainda este ano.

Requisitos

Em primeiro lugar, você precisa possuir uma linha telefônica, digital ou analógica. Ainda deverá ter um provedor habilitado para banda larga. No caso do Speedy, você terá de escolher entre o UOL ou o Terra. Ah, também é preciso checar se sua casa ou escritório se encontra na área de cobertura do sistema. Em relação à configuração mínima de seu Mac, a Telefônica sugere um Power Mac com placa Ethernet e Mac OS 8 com Open Transport e 32 MB de RAM. Nós sugerimos considerar um upgrade para o Mac OS 9, pois com a banda larga, algumas tecnologias como iDisk, Software Update e AppleShare via TCP/IP passam a fazer sentido.

Instalação e configuração

Uma equipe vai até sua casa, testa a linha e coloca um *splitter* (divisor) em sua linha telefônica, para permitir que você acesse a Internet e fale no telefone ao mesmo tempo. Um modem ADSL será instalado, sendo que esse, por sua vez, será conectado à porta Ethernet do Mac.

O Speedy tem um IP fixo, que é fornecido pelo provedor. Ao habilitar a conta no Terra ou UOL, o usuário recebe o número de IP e DNS para configurar o painel de controle TCP. A configuração é muito simples, mas problemas podem ocorrer. Mas não é nada que uma ligação para o provedor e algumas trocas de números de roteador ou DNS não resolvam.

Velocidade

O Speedy tem três opções de velocidade: 256, 512 Kbps ou 2 Mbps. Na prática, isso significa que você vai conseguir fazer downloads numa faixa entre 10 e 26 KB/s (kilobytes por segundo) numa conexão de 256 Kbps. Mas é possível atingir picos de até 35 KB ou mais, se os astros estiverem numa conjunção favorável. Nas outras duas opções, as velocidades são multiplicadas por dois e por quatro, respectivamente. A transmissão de vídeo *streaming* em uma conexão de 256 K fica ao redor dos 135 KB.

modem ADSL

Custo

A Telefonica cobra mensalidades de R$ 50 (256 Kbps), R$ 120 (512 Kbps) e R$ 410 (2 Mbits), mais R$ 14,80 pelo aluguel do modem e R$ 200 (parcelados) pela instalação. Além disso, há o custo do provedor, no caso do Speedy, UOL ou Terra, que saem por R$ 35 mensais. O Terra está com uma promoção que oferece acesso gratuito durante os primeiros quatro meses de um contrato de um ano, mas só para a conexão de 256 Kbps.

Vantagens

- Conexão sem interrupções 24 horas, sem pulsos telefônicos e sem discagem.
- Instalação e configuração simples.
- O aluguel do modem oferece a possibilidade de acompanhar a evolução da tecnologia ADSL.
- No Speedy, a mudança entre as versões de 256, 512 Kbps e 2 Mbits é gratuita, só sendo alterado o valor da mensalidade.
- A sua assinatura do Speedy já vem na conta telefônica.
- A conexão é bastante estável, uma vez que a Telefonica garante a taxa de transferência oferecida até o provedor. As variações de velocidade estão normalmente relacionadas ao tráfego no servidor do provedor ou da URL acessada.

Desvantagens

- Os provedores, pelo menos nesse estágio inicial, ainda estão enfrentando problemas de gargalo na banda disponibilizada, o que pode resultar em conexões instáveis.
- Desde o final de junho, a Telefônica tomou uma decisão que desagradou muitos usuários do Speedy: o bloqueio de portas do protocolo TCP/IP. Tal fato impede que os usuários implementem serviços como servidor Web pessoal ou de FTP. Ela argumenta que o Speedy foi lançado com foco no usuário doméstico e pequenos escritórios e que o bloqueio dessas portas já estava previsto no contrato com os provedores de acesso, o que, cá entre nós, nem de longe é uma boa desculpa. Para quem precisa desse recurso, a empresa está para lançar o Speedy Business, que não vai oferecer tais limitações.
- Provedor não está incluso no preço.
- Em caso de mudança de endereço, é preciso pagar novamente a instalação.

Splitter

Ricardo Teles

Contato

Speedy: 104 + três primeiros números de seu telefone

Modem a cabo

O que é

Como o nome sugere, o modem a cabo utiliza a infra-estrutura das TVs a cabo para permitir o acesso à Internet, utilizando um modem especial para essa função. Existem dois tipos de comunicação de dados, a unidirecional e a bidirecional. A primeira utiliza o cabo coaxial para fazer o download dos dados e a linha telefônica para o upload; ou seja, gasta impulsos e requer um modem analógico para funcionar. Já o bidirecional é bem melhor, pois faz tudo pelo cabo. O modem a cabo se comunica com o computador através da interface Ethernet, o que torna bem simples sua instalação e configuração. A conexão à Internet é sem interrupções, veloz, e não depende da linha telefônica, no caso do bidirecional. Atualmente, no Brasil, dois serviços brigam para ver quem leva a melhor nessa guerra do acesso à Internet via cabo: o @Jato, da TVA, e o Vírtua, da Net. O @Jato teve a vantagem de estar disponível antes, embora oferecesse apenas o acesso unidirecional; e só agora passou a contar com a comunicação bidirecional. Já o Vírtua entrou mais recentemente com força total na divulgação de seu serviço. Infelizmente, São Paulo e Rio de Janeiro são as únicas cidades por enquanto privilegiadas pelo Vírtua e pelo @Jato – e somente em alguns bairros.

ISDN

A ISDN ou RDSI (Rede Digital de Serviços Integrados) foi uma das primeiras tecnologias de banda larga utilizadas para acesso rápido à Internet. Utilizando a infra-estrutura de telefonia atual para transferir dados com taxas de até 128 Kbps, as linhas são divididas em canais B, para transmitir arquivos e imagens, e D, para gerenciamento dos dados em tráfego. Com recursos de compressão, é possível alcançar picos de 512 Kbps.

Seu ponto forte encontra-se nos recursos de telecomunicação e de telefonia computadorizada, graças à sua estrutura integrada de canais, como em transmissões de videoconferência. Quanto ao desempenho, essa tecnologia trabalha em modo simétrico; ou seja, funciona com as mesmas taxas tanto para receber dados do servidor (*downstream*) na carga de uma página Web, quanto para enviar sinais de resposta do cliente (*upstream*).

No entanto, o ISDN não fez sucesso no mercado doméstico, sendo adotado mais por empresas devido aos custos elevados. Por pagar impulsos como uma linha normal, a tecnologia é considerada ultrapassada por muitos, tendo em vista as vantagens de custo/benefício do ADSL e modem a cabo. No entanto, em muitos lugares, ela é a única opção.

A Telemar e a Telefônica oferecem o ISDN como opção aos seus clientes no Rio e em São Paulo. Infelizmente, elas só oferecem modems para PC. É possível comprar um modem ISDN para Mac e solicitar o serviço. Em Belo Horizonte, a DeltaTronic (www.deltatronic.com.br) tem modelos de modem ISDN que servem em Mac, como o Visor 128, que tem interface USB e visual azul translúcido para combinar com iMac (R$ 390).

Sites da banda larga

Se você é ou pretende ser um feliz usuário da Internet de banda larga, que tal ver o quão bem está a sua conexão. Para isso, nada melhor do que entrar num site bem pesadão, daqueles que você jamais encararia com um modenzinho de 56 K. Eis aqui algumas sugestões:

QuickTime
www.apple.com/quicktime
Ponto de partida para quem quer baixar ou ver webcasts de trailers de filmes e eventos em QuickTime.

Disney Blast www.terra.com.br/disneyblast
Dirigido à molecada, traz histórias, jogos e brincadeiras com os personagens Disney, tudo em Flash.

Adcritic
www.adcritic.com
Todas as propagandas americanas novas aparecem lá em updates diários.

@Jato www.ajato.com.br
Links com conteúdos variados específicos para usuários de Internet rápida.

Animation Express
http://hotwired.lycos.com/animation/index.html
Arquivos com animações maravilhosas em QuickTime e Flash.

World Internet Animation Competition
http://wiac.shockwave.com/promo/wiac
Vencedores do campeonato mundial de animações em Flash promovido pela Macromedia. Simplesmente campeão.

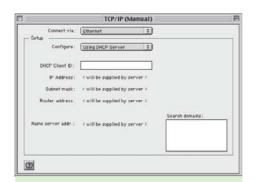
Requisitos

Para poder assinar um serviço é preciso estar obviamente na área de cobertura da Net ou TVA. Fora isso, seu Mac tem que ter uma porta Ethernet e é preciso ter uma conta com um dos provedores habilitados. No entanto, você também tem que ser assinante do serviço TV por assinatura vinculado ao @Jato ou Vírtua, isto é, TVA ou Net. Isso porque o cabo coaxial que chega ao modem é o mesmo utilizado para levar as imagens ao televisor. Quem assina o serviço Sky ou DirectTV também pode utilizar o serviço, desde que sua região já esteja cabeada. A configuração mínima é um Power Mac com 32 MB de RAM e sistema Mac OS 8.6 ou superior.

Instalação e configuração

A instalação é muito simples: basta configurar o AppleTalk para se comunicar via porta Ethernet e o painel de controle TCP/IP por servidor DHCP (é preciso ter instalado o Open Transport 2.6).

Velocidade

Em teoria, o acesso via cabo pode chegar a 30 Mbits, caracterizando-o como o modo mais rápido de acesso à Internet; porém, por

Configurar o TCP/IP para modem a cabo é baba

enquanto, isso é lenda para os brasileiros. Tanto o @Jato quanto o Vírtua garantem velocidades de até 256 Kbps, o que permite downloads a no máximo 32 KB por segundo. Mas a média fica em 20 KB. Com o tempo, espera-se que esses valores aumentem.

Custo

Para assinar o Vírtua, paga-se uma mensalidade de R$ 68 mais o provedor (além da assinatura da TV a cabo). A taxa de instalação é R$ 279 e o modem custa R$ 599 (ou pode ser alugado por R$ 21 mensais).

Já no caso do @Jato, o único serviço que vai funcionar com Mac é o bidirecional. Isso porque o modem bidirecional é externo, e o unidirecional só está disponível na versão interna para PC/Windows. Para esse pacote, a mensalidade é R$ 35 mais R$ 35 do provedor e taxa de instalação de R$ 240 (para assinantes da TVA é de R$ 120). O modem bidirecional custa R$ 499 para a compra ou R$ 20 mensais de aluguel. Para quem não é assinante da TVA, existe um pacote básico de R$ 9,90 mensais com apenas uns canais básicos.

Entre os provedores que já estão habilitados para o serviço de modem a cabo, estão o Globo.com, Hydronet, Matrix, UOl, Terra e o @Jato (esquisita essa idéia de assinar o Vírtua e ter o @Jato como provedor, não?). Todos custam R$ 35 mensais. Também vale a promoção do Terra de acesso gratuito durante os primeiros quatro meses (de um contrato de um ano) para a conexão de 256 Kbps.

Vantagens

- Conexão estável e sem interrupções.
- Independente de linha telefônica (acesso bidirecional).
- Velocidades de comunicação podem aumentar com o tempo.

Socializando a conexão

O acesso à Internet através da tecnologia ADSL é uma boa alternativa para empresas e domicílios com vários computadores "sedentos" por acesso veloz à grande rede. É claro que o modem a cabo também poderia ser uma boa idéia; mas, infelizmente, serviços como o @Jato e o Vírtua não são muito "cristãos" e permitem apenas conexão monousuário. Na edição 72, mostramos como usar o Vicom SurfDoubler para compartilhar a mesma conexão com dois Macs ligados via modem, e ainda comentamos a possibilidade de se usar o Vicom Internet Gateway como uma forma prática e barata de compartilhar o acesso com diversos computadores, utilizando o Mac como um roteador de Internet. Agora, ensinaremos como compartilhar sua conexão ADSL.

Para começar, será necessário ter pelo menos um hub Ethernet para interligar todas as máquinas da rede. Para funcionar, o Internet Gateway deve ser instalado em um Mac conectado ao hub para fazer a "distribuição" dos dados entre os computadores conectados nas rede (para ligar as portas Ethernet de cada máquina ao hub não utilize cabos crossover).

Hub Ethernet
Porta Uplink
Telefone
Splitter
Modem
Plug de parede

O modem ADSL terá que ser conectado à porta de uplink do hub em vez de ir diretamente para a porta Ethernet do Mac. Depois disso, instale o Internet Gateway. Ele possui um sistema de autoconfiguração que já faz todo o processo direitinho. Nos Macs que não estiverem rodando o programa (clientes), abra o painel de controle TCP/IP e selecione a opção "Connect Via: AppleTalk (MacIP)". Salve a configuração. Reinicie o sistema para que o Internet Gateway forneça um endereço IP para cada Mac.

Feito isso, todo mundo já deverá estar compartilhando a mesma conexão à Internet. É sempre bom lembrar que, quanto maior o número de Macs conectados, mais baixa será a velocidade de acesso de cada um. O software da Vicom vem em três pacotes: Small Office Suite (US$ 149), para até cinco usuários; Professional Suite (US$ 249), para até 10 usuários; e Enterprise Suite (US$ 349), que não tem limite de usuários. Uma versão de avaliação também pode ser baixada do site da Vicom.

Vicom: www.vicomsoft.com

Desvantagens

• No caso do Vírtua, limite de 1 GB mensal para download e upload. A cada 100 MB excedente, tanto de download quanto de upload, será cobrado o valor de R$ 9.

• Atendimento ainda não muito familiarizado com o Macintosh.

• O serviço é disponibilizado apenas para mono-usuário, não sendo permitido compartilhar a conexão com mais de um computador – o que é meio absurdo. Por outro lado, não há muito o que as empresas possam fazer para impedir que o usuário monte sua rede "clandestina". Para esses casos, o @Jato possui um pacote específico para empresas.

• Ao acessar a Internet por modem a cabo, você e todo mundo em sua área que tenha assinado o mesmo serviço estarão compartilhando o mesmo segmento de cabo. Ou seja, o quarteirão pode virar uma baita rede local. Isso quer dizer que, se muitas pessoas estiverem acessando a rede ao mesmo tempo, a velocidade de transferência pode diminuir. Existem usuários que experimentam variações de velocidade de 3 a 40 KB/s.

A segurança também é uma questão a ser considerada. Nos EUA, onde o acesso a cabo é mais difundido, já se ouviu falar de usuários de Mac que conseguiram enxergar a impressora do vizinho no Chooser! Por isso, é bom ficar de olho (não no vizinho, por favor).

Contatos

Vírtua (São Paulo, Rio de Janeiro e Sorocaba): 0800-992211
@Jato (São Paulo e Rio de Janeiro): 0800-166505

Conclusão

E aí? Como é que eu fico? Me deixo seduzir pelas atrativas propagandas do modem a cabo? Ou entro de cabeça o ADSL, que é menos "in" mas tem uma boa relação custo/benefício? Por enquanto, aparentemente, a balança está pendendo mais para serviços como o Speedy, devido à causa de sua versatilidade (afinal ter a possibilidade de baixar coisas a 30K por segundo não é nada mau). Por outro lado, é preciso ter em mente que, em teoria, o cabo pode chegar a velocidades bem maiores que o ADSL. Só não se sabe se isso fará parte de um futuro próximo ou distante.

Resumindo, se você pensa a curto prazo, o ADSL é uma boa escolha. Se vê as coisas com o olhar mais longe, o cabo pode ser a alternativa melhor.

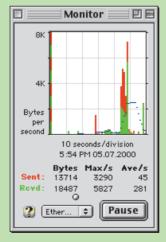
Mas a verdade é que, neste estágio inicial, o preponderante é "o que está disponível agora?", pois tanto o cabo quanto o ADSL ainda estão presentes em poucas regiões. A única coisa certa, por enquanto, é que ninguém aguenta mais conexões em que se tem de arrastar os dados até seu computador. M

MÁRCIO NIGRO
É louco por uma banda larga

Programas que caem bem

Nem só de browser vive a Internet. Há outros programas legais para quem quer tirar o maior proveito possível da banda larga. Eis aqui alguns softwares que vão combinar com a velocidade de sua conexão:

RealPlayer www.realaudio.com
O RealPlayer é um dos formatos mais populares para ver filmes ou ouvir música em tempo real na Internet. Para quem se liga nisso, é fundamental tê-lo instalado em seu Macintosh.

IPNetMonitor www.sustworks.com
Que tal um programa para testar se a sua conexão está nos trinques, testando a velocidade, DHCP e outras coisas? Então, baixe o IPNetMonitor.

Hotline www.hotlinesw.com
Quem sente falta dos antigos BBSs ou quem está sempre baixando filmes, músicas e programas da rede não vive sem o Hotline. Com ele, você ainda pode fazer chat ou acompanhar newsgroups nos milhares de servidores espalhados pelo planeta.

Rapster www.macnews.com.br/overcaster ou
Macster www.macster.com
Versões não oficiais do software de PC Napster feitas para rodar em Mac. Serve para procurar e baixar MP3s de tudo qualquer estilo. Precisa falar mais?

Made in Mac

O computador que vira estúdio e ilha de edição e faz produção de filmes

Fazer videoclipes no Brasil não é uma tarefa fácil. Falta de verbas, prazos curtíssimos e a ausência da estrutura que a indústria de cinema dá aos americanos e europeus pioram ainda mais a situação dos diretores. Tentar fazer um clipe sofisticado, com toneladas de composições digitais, então, torna-se uma jornada quase impossível. Quase.

A primeira alternativa seria assaltar um banco e dirigir-se, sem perda de tempo, a uma produtora de primeira linha; despejar algumas centenas de milhares de reais sobre a mesa e trancar-se em uma sala provida de Silicon Graphics parrudos rodando Flame e Maya com um operador, por duas ou três semanas. Talvez, por não conhecimento dos softwares e/ou falta de tempo para a experimentação, ainda assim existe chance de você sair de lá insatisfeito.

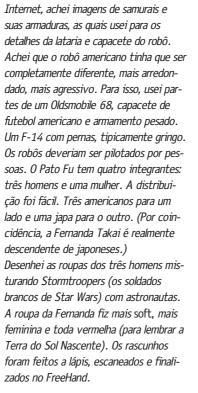
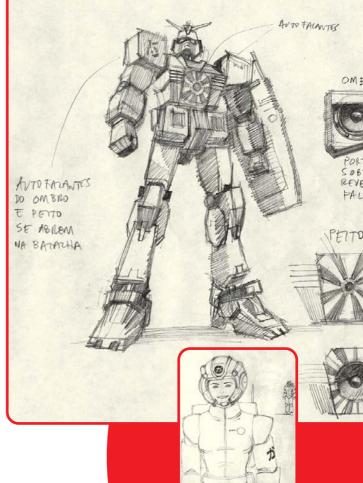
A segunda alternativa, obviamente, seria cortar a maioria das cenas complicadas do filme e diminuir a computação ao máximo; botar a banda cantando e tocando o tempo inteiro e enfiar uma animaçãozinha aqui e ali para dar uma esquentada. Muito original.

A terceira e gloriosa opção apareceu apenas de uns anos para cá. Ela requer alguns elementos básicos, sem os quais não recomendo nem tentar: coragem, ousadia, talento e um Macintosh.

Pode parecer exagero, mas nas próximas páginas você verá como quatro pessoas trancadas um mês em casa fizeram um trabalho que ninguém imagina ter sido feito com tal equipe, nem em 30 dias e muito menos em casa.

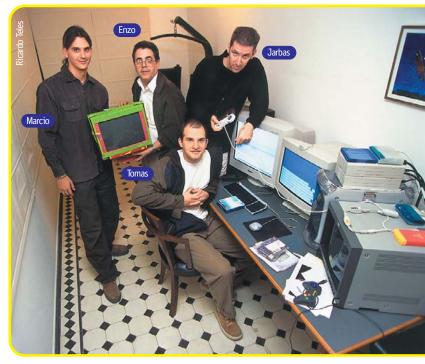
por JARBAS AGNELLI

Idéias e referências

No final de abril, recebi uma ligação da Fernanda Takai, do Pato Fu, dizendo que tinha visto meu videoclipe dos discos voadores (ver box adiante). Ela disse que tinha gostado muito e me convidou para dirigir o terceiro clipe de seu disco, "Isopor". De cara, já gostei do tema da música, uma disputa tecnológica entre Japão e EUA, cantada em japonês, com um divertidíssimo arranjo do Dudu Marote usando uma velha canção de "Vila Sésamo" como melodia do refrão.
No mesmo momento, começaram a pipocar em minha mente possíveis imagens do clipe. Tecnologia + Japão = robôs transformers. Para o meu deleite, a música ainda dizia que a NASA tinha um projeto especial que iria nos salvar do domínio nipônico. Estava pronto o esqueleto do trabalho: "robô gigante japonês luta com robô gigante americano".
Próxima parada: Liberdade, terra dos mangás. Trezentos reais mais pobre, voltei para casa com mais de uma dúzia de livros e revistas com todo tipo de robôs do tamanho de prédios. Descobri um mundo sofisticado de uma incrível tecnologia fictícia, com todos os detalhes e minúcias que só os orientais conseguem ter. Usando referências e tomando cuidado para não copiar nenhum desenho específico, fiz os primeiros rascunhos do robô japa. Na Internet, achei imagens de samurais e suas armaduras, as quais usei para os detalhes da lataria e capacete do robô.
Achei que o robô americano tinha que ser completamente diferente, mais arredondado, mais agressivo. Para isso, usei partes de um Oldsmobile 68, capacete de futebol americano e armamento pesado. Um F-14 com pernas, tipicamente gringo. Os robôs deveriam ser pilotados por pessoas. O Pato Fu tem quatro integrantes: três homens e uma mulher. A distribuição foi fácil. Três americanos para um lado e uma japa para o outro. (Por coincidência, a Fernanda Takai é realmente descendente de japoneses.)
Desenhei as roupas dos três homens misturando Stormtroopers (os soldados brancos de Star Wars) com astronautas. A roupa da Fernanda fiz mais *soft*, mais feminina e toda vermelha (para lembrar a Terra do Sol Nascente). Os rascunhos foram feitos a lápis, escaneados e finalizados no FreeHand.

Storyboard

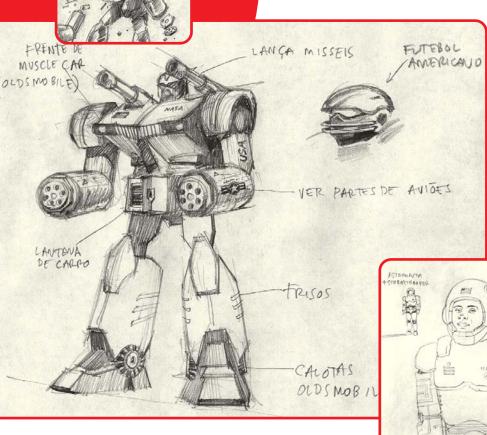
Ouvindo a música até furar o CD, escrevi uma historinha com começo, meio e fim. Tinha visto a Fernanda falar na MTV sobre sua admiração pelos clipes da Björk, que geralmente também são histórias. Além disso, o clipe deveria ficar com cara de *japanimation*. Alguns emails depois, consegui aprovar o roteiro com a banda e comecei a desenhar um storyboard detalhado de todo o clipe.
Hoje percebo a importância vital dessa parte da criação. Um storyboard bem pensado, com enquadramentos e tempos certos, economiza um tempo precioso de filmagem e composição. São decisões que, se tomadas antes, fazem a finalização fluir, facilitam a distribuição de trabalho e a visualização do todo. Como eu sabia que o tempo seria mínimo e ainda teríamos que aprovar o orçamento, resolvi ir um pouco além. Escaneando todos os frames do storyboard, montei, com a música, um rascunho do clipe (também chamado de *animatic*) no After Effects (só para citar gente grande, a Industrial Light & Magic usou o Mac com After Effects para pré-visualizar diversas cenas de "Star Wars – Episódio 1").
No After Effects, usei apenas fusões, *pans* e *zooms* (*keyframes* de *opacity*, *position* e *scale*). Hoje, colocando o clipe final e o rascunho lado a lado, fico impressionado com o quão semelhantes são os dois. Mandei o VHS para a banda e para a gravadora, e emails com hurras e vivas foram prontamente enviados de volta.

Formação da equipe

Nesse ponto, um frio digital percorreu minha espinha. Pela primeira vez eu tinha a dimensão da encrenca em que eu acabara de me meter. Estava prometendo efeitos especiais de "Matrix". Tinha a verba e o prazo para entregar efeitos especiais de "Chaves". Eu não queria fazer uma paródia dos seriados japoneses B. Nisso, os Beastie Boys já tinham sido geniais, com "Intergalactic". A qualidade do 3D e das composições tinha que ficar, no mínimo, espetacular – palavra muito usada no decorrer do trabalho. Precisava de alguém que realmente tirasse o suco do 3D.
O homem. O mito. O mago.
Se você pensou "Hans Donner", é melhor parar de ler esta matéria aqui. Tomas Duque Estrada, meu amigo e companheiro de madrugadas regadas a Flash Power e Electric Image, imediatamente encarou o desafio. Tomas é um grande expoente em efeitos especiais, ao lado dos cobras da Vetor Zero, em São Paulo, e da modernidade do Muti, no Rio – pessoas que eu admiro. Mais dois amigos foram chamados: Marcio, finalizador da Dínamo Filmes, e Cris, recém-chegado de um curso de Maya na Austrália. O time de modelagem estava completo.

A solução logística achada por nós foi levar para a minha casa, onde já tenho um estúdio digital, o maior número de Macs que conseguíssemos pegar emprestado. Com os meus três e o do Tomas, eram no total nove Macs. iMacs, G3 de várias gerações e G4 ligados em rede e com memória RAM suficiente para encarar um job de macho: render.

Orçamento

Com os desenhos e referências devidamente colados em todas as paredes disponíveis, hard disks FireWire e arrays zunindo vazios, equipe descansada e estoques de Flash Power na geladeira, aguardávamos ansiosamente o último OK da gravadora com relação ao orçamento. Não foi simples. Gravadoras estão acostumadas a pagar quantias fixas a videoclipes, que denominaremos x. Nosso clipe custaria 4x, se todos ganhassem o que mereciam e a produção fosse feita como deveria. Com muito suor e lágrimas, baixamos esse custo para 2x. Mesmo assim, é difícil convencer uma gravadora de que seu clipe ficará espetacular (ops!) e, por isso, necessita-se do dobro do dinheiro. Graças ao trabalho do Aguinaldo Rocca, nosso produtor, e do Aluizer, empresário da banda, o dia D aconteceu. Agora tínhamos pouco mais de três semanas. Nosso deadline era o último dia de entrega para os clipes que quisessem concorrer ao Video Music Brasil 2000 da MTV – coisa que agora, com a grana na mão, era nossa obrigação. ▶

Texto em japonês

Para dar mais credibilidade às roupas, desenhei patches *e adesivos no FreeHand e Photoshop e os imprimi em uma Epson usando Photo Glossy Paper. Para os americanos, bastou uma rápida passada no site oficial da NASA e um folder cheio de referências do projeto Apollo estava em meu poder.*

Já para os detalhes da roupa e do robô japoneses, foi necessária a ajuda de especialistas. Como sabíamos da possibilidade de o clipe ser exibido no Japão, não podíamos fazer feio, escrevendo errado. Voltei à lojinha da Liberdade onde comprei vídeos de japanimation *e convidei os donos, Rubens Akihiro e seu pai, para serem meus assessores de assuntos estrangeiros. Com certeza, os japoneses não entenderam nada quando entraram em minha casa e viram aquela profusão de computadores com robôs gigantes lutando Kung Fu. Eu, obviamente, não tinha nenhum programa em japonês, mas lembrei que o Mac OS 9 vem com suporte opcional a várias línguas. Em questão de minutos, os meus assessores estavam escrevendo em Kanji e Katakana (dois tipos de caracteres japoneses) direto no SimpleText. Eu ia dizendo as palavras ("guerreiro gigante", "soldado especial", "Fernanda Takai", "Made in Japan") e eles iam escrevendo as versões. Graças aos dois sistemas instalados, pude dar Copy/Paste do SimpleText direto para janelas de texto do FreeHand, Photoshop e After Effects em japonês. E ainda escolher entre três fontes disponíveis! Arigatô, Steve Jobs.* ▶

特殊部隊

巨人兵士

日本製

Roupas

Decidimos filmar a banda com os uniformes em chroma key *(fundo verde ou azul) e compor com os cenários 3D. Outra opção seria modelar os personagens em 3D e aplicar apenas o rosto filmado. Como tínhamos pouco tempo, resolvemos filmar tudo. Mas para isso precisaríamos fazer as roupas. E fazer bem feito. Santa Internet! Como os personagens americanos foram baseados em soldados imperiais, pesquisei sites de maníacos por Star Wars. Encontrei outro vasto mundo de detalhes e minúcias. Em pouco tempo achei um site especializado em* props *para cinema que me pareceu profissional e rápido. "Atachei" os desenhos finais feitos no FreeHand para Scott Maple, em Toronto, Canadá. Ele me prometeu todas as roupas, modeladas em termoplástico sob medida, em uma semana. Não havia margem para erros. A filmagem foi marcada para domingo. Na sexta, o Aguinaldo estava em Toronto (o jeito mais simples e seguro) para trazer as caixas, cheias de pedaços desmontados de astronautas.*

Fora o furacão – que desviou seu vôo para Chicago – e a polícia alfandegária americana – que queria saber para que eram aquelas roupas aparentemente militares –, tudo correu bem, e os Patos Fus estavam devidamente paramentados no domingo de manhã.

PROJECT USA

機 五

日本製

Como foram feitas as sequências de “Made in Japan”

Cena da cabine de controle

Storyboard

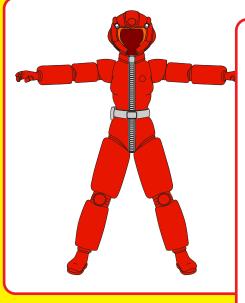
Texturas
Montagem de fotos
(Photoshop)

Design das roupas

Modelo 3D
(Electric Image)

Filmagem em 35 mm

Composição final
Ajustes de cor
Animação
(After Effects)

Ricardo Teles

Quem é Jarbas Agnelli

Diretor de arte da agência W/Brasil, ele dirige clipes e comerciais e produz trilhas sonoras em sua “batcaverna” digital, o AD Studio. Começou sua carreira como ilustrador, passando por agências como MPM e DPZ. Já ganhou os principais prêmios da publicidade nacional, como Clube de Criação, Prêmio Abril e Profissionais do Ano. Em junho ganhou seu primeiro Leão de Ouro no Festival de Cannes com o filme “A Semana”, para a revista Época.

Sete dias

Criado em parceria com o redator Alexandre Machado, o comercial de três minutos “A Semana” foi produzido e finalizado por Jarbas inteiramente no Mac, tanto o filme quanto a trilha. Utilizando imagens estáticas animadas no After Effects, o comercial é praticamente um clipe, uma tecnobalada de tons emotivos com samples de Pink Floyd e vocais distorcidos eletronicamente, contando o que uma semana significa para cada pessoa.

QuickCam

Paralelamente à carreira de publicitário, Jarbas faz parte, com Waldo Denuzzo, da banda AD, um duo de música eletrônica, com lançamento do CD previsto para outubro pela gravadora Trama. Para o AD, Jarbas já dirigiu dois clipes. O primeiro, “AD#2”, foi feito em 24 horas utilizando apenas uma velha QuickCam preto e branco. Para ficar com um tamanho maior que o formato “caixa de fósforo” da QuickCam, Jarbas fez colagens com várias imagens em mosaico, que lembram as experiências do animador canadense Norman McLaren e do artista plástico David Hockney. O clipe foi indicado para o prêmio Video Music Brasil da MTV de 98.

Discos voadores

“AD#8”, também conhecido como “o clipe do disco voador” por sua legião de fãs que juram que as aparições de UFOs mostradas são reais, foi filmado com uma câmera DV nas estradas de Las Vegas. Depois, no After Effects, Jarbas colocou dentro das cenas discos voadores modelados no Strata StudioPro. O resultado é assombrosamente realista. Levou seis meses pra ficar pronto. Foi indicado para o VMB de 99.

Filmagem

Nossa principal preocupação no dia da captação era a iluminação do verde. Se tivéssemos que consertar o chroma key *“na unha” (rotoscopia), não teríamos tempo de terminar o clipe. E a área de fundo a ser iluminada era razoavelmente grande. Felizmente, o Carlão Zalasik, fotógrafo, fez um excelente trabalho, e as imagens ficaram facilmente recortáveis.*

De novo, o storyboard desempenhou um papel fundamental na filmagem, organizando e facilitando o trabalho de todos. Levei um PowerBook G3 com o animatic *em QuickTime, que, além de referência visual das cenas, foi usado como o som do estúdio, indo direto a um amplificador. Para as cenas de luta dos quatro Patos Fus (a maior parte da filmagem), que comporiam o refrão do clipe, recrutamos José Luis Chama como coreógrafo. O Zé é nada mais nada menos que bicampeão mundial de Hap Ki Do, arte marcial coreana. Como eu queria que os movimentos sincronizados das pessoas parecessem mais rápidos que o normal, digitalizei a música e, usando o Logic Audio, reduzi o andamento para a metade. Dando* play *no PowerBook, a música tocou lenta e grave, obrigando a banda a espacejar os movimentos para manter o ritmo e cantar beeem de-va-gaaar. Tudo foi filmado a 12 quadros por segundo (o normal é 24). O resultado no telecine (30 fps) foram movimentos em câmera acelerada totalmente “syncados” com a música.*

Outra parte importante da filmagem foi a Fernanda no túnel, onde o movimento de traveling *da câmera num trilho simulou uma esteira rolante; tapadeiras passadas sobre as luzes de baixo simularam o movimento dela pelo túnel iluminado em 3D, que seria aplicado depois. Engenhocas inventadas na hora.*

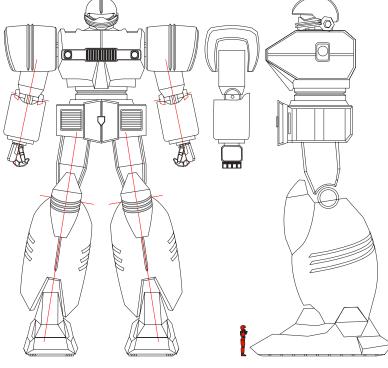
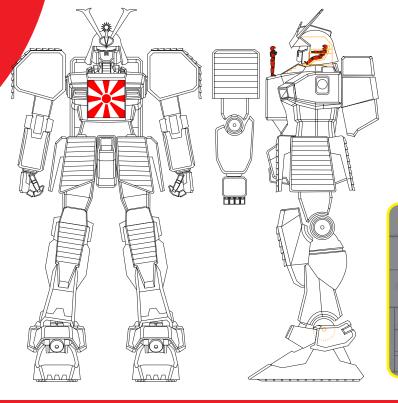
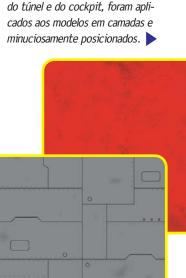
Na cena da Fernanda controlando o robô de dentro de seu cockpit, tivemos a preciosa contribuição do joystick predileto do Tomas, que foi delicadamente partido ao meio para ser colado a um toco de madeira. Tudo pela arte! Sem esquecer da dificuldade dos três astronautas em sair pelo buraco de um enorme praticável pintado de verde, quer dizer, o robô americano caído. No final de uma diária (das 9 da manhã às 2 da madruga do dia seguinte), ficamos com um saldo de três astronautas cheios de marcas roxas pelo corpo (as roupas de plástico eram extremamente duras e desconfortáveis) – material para o ”making of” mais engraçado do mundo (em andamento) e quatro latas de filme rodado.

Todo o material depois seria telecinado e digitalizado, gerando mais de 20 gigabytes de cenas que foram recortadas no Commotion em dois dias, sem compressão.

Modelos e texturas

É importante dizer que o 3D foi feito simultaneamente com todo o resto, desde o início. Todos os modelos e cenários foram desenvolvidos e rendidos no Electric Image e exportados para o After Effects para composição.

O processo foi mais ou menos o seguinte:

- *A partir de rascunhos a lápis, fiz desenhos vetoriais dos robôs no FreeHand, com vistas frontais e laterais.*
- *O Tomas importou essas ilustrações no Electric Image Modeler como referência para a modelagem. O mesmo aconteceu com o hangar japonês onde o robô é montado, o cockpit, o túnel e o estádio. Todos os elementos de cena – escadas, andaimes, o míssil etc. – também foram modelados assim.*
- *Daí vem uma fase de extrema importância: os mapas de texturas. Para se ter uma cena de 3D perfeita, é preciso uma coisa: imperfeição. Texturas extremamente limpas e sem defeitos não parecem reais. Gastei horas incontáveis pintando arranhões e sujeiras. Todos os mapas foram montados no Photoshop, utilizando ilustrações vetoriais ou fotos. Para a montagem do hangar, por exemplo, fomos até o aeroclube do Campo de Marte e de lá saímos com centenas de fotos de paredes de alumínio e zinco, chãos de concreto e cimento, detalhes de porcas, rebites e metais enferrujados.*
- *Para o interior do cockpit do robô japonês, uma visita às salas de edição da MTV foi suficiente para conseguirmos dezenas de fotos de visores, LEDs e painéis de controle cheios de luzinhas, além do painel de um helicóptero do próprio Campo de Marte. Toda essa pilha enorme de fotografias foi escaneada, tratada e exportada para o Electric Image.*
- *Além dessas texturas, também chamadas de* diffuse maps, *são necessários* bump maps *ou mapas de relevo, que são imagens em preto e branco que dizem ao software onde são as saliências e depressões de uma parte específica do modelo. Assim, a imagem 3D parece muito mais complexa do que realmente é, simulando a incidência de luz em detalhes como frisos e parafusos. Inúmeros bump maps foram feitos no FreeHand e no Photoshop.*

- *Todas as texturas, mais os textos e adesivos com* alpha channel *e até filmes QuickTime, no caso do túnel e do cockpit, foram aplicados aos modelos em camadas e minuciosamente posicionados.* ▶

Animação e render

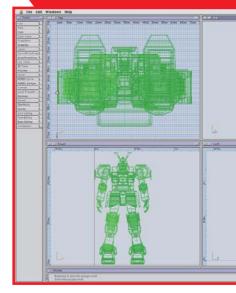
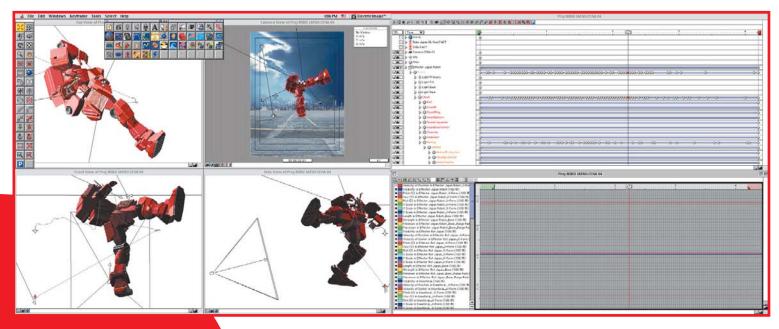
Modelos prontos e texturizados – é hora de dar vida ao monstro. Como já disse, animar um personagem digital com movimentos perfeitos não é uma tarefa fácil. Para isso, inventou-se uma técnica chamada motion capture. *Sensores presos a uma roupa enviam os movimentos de uma pessoa real a captadores de infravermelho, que enviam essa informação a um computador. Esses dados são aplicados depois a um modelo 3D com* bones, *ou seja, um esqueleto com juntas. Como no Brasil essa ainda não é uma técnica utilizada com frequência, a solução foi comprar, via Internet, movimentos pré-gravados; no nosso caso, de lutas marciais.*

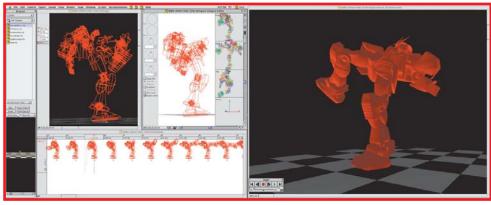
Com o enorme mercado americano de games, uma profusão de empresas vende esse tipo de programação. Utilizando o LifeForm, um software feito só para isso, escolhemos os movimentos, combinamos, editamos e depois os exportamos em um formato compatível com nosso modelo do Electric Image. Sorrisos de satisfação e alívio estamparam-se no rosto de toda a equipe ao ver nosso filhinho de 20 metros de altura dar seus primeiros passos (e chutes), perfeitos e totalmente realísticos. Todas as animações foram então "rendidas" com alpha channel *(recortadas). Na maioria das vezes, rendíamos a cena em um tamanho maior do que o necessário (640 x 480 pixels) para termos depois a possibilidade de aproximação no After Effects. O Electric Image fez jus à sua fama de veloz, rendendo cada frame de 1280 x 960, com texturas e bumps, em uma média de 20 segundos.*

Ficha técnica

"Made in Japan" – Uma produção do AD Studio
Criação e Direção: Jarbas Agnelli
Direção de efeitos especiais: Tomas Duque Estrada
Animação: Marcio Matos, Cristian Lucas e Enzo Martial Jaune
Fotografia: Carlos Zalazik
Figurinos: Scott Maple (Toronto, Canadá)
Assistentes de Produção: Nina Cavalcanti e Gisela Takara
Produção Executiva: Aguinaldo Rocca
Agradecimentos: Dudu Marote, Fernando Franchini, Waldo Denuzzo, José Luis Chama, Rubens Akihiro Onuma, Sérgio Salles, Eduardo Cama, Estúdio Turiaçu, Aluizer Malab
Software: FreeHand 9, Photoshop 5.5, After Effects 4.1, Electric Image 2.9.2, Logic Audio 4.1, Commotion 2.2, LifeForms 3.9, Media 100 5.5.3.
Hardware: iMac 333, iMac DV 450, três Power Macs G3 400, dois G4 500, PowerBook G3 266, *disk array* de 18 gigas, dois HDs FireWire VST de 8 gigas, duas placas Media 100, scanner Agfa

Composição

Com toda certeza, meu programa predileto no Mac, ao lado do Logic Audio, é o After Effects, que uso e admiro desde o seu início, então fabricado por um grupo de moleques que fundaram uma empresa chamada CoSa. O AE é uma espécie de liquidificador em que se jogam ingredientes (layers) *e temperos* (plug-ins). *Um Photoshop que se mexe.*
Para "Made in Japan", mais de 40 projetos (como são chamados os arquivos do programa) foram montados, cada um com um desafio diferente. Nas cenas dos robôs tínhamos imagens em PICT (chãos de cimento e fábricas montados no Photoshop a partir de fotografias), animações 3D recortadas e filmes stock-shots comprados (nuvens, neblina, poeira, tiros, papéis voando etc.). Depois de tudo posicionado e animado, é necessário equalizar as luzes, cores e grãos. O resultado é surpreendente. Cada cena rendida nos incentivava para mais alguns dias sem dormir direito.
O cockpit onde Fernanda controla o robô foi um dos mais complexos de se montar. Todas as texturas de painéis foram animadas no próprio After antes de serem aplicadas como mapas. Depois de rendidas as cenas, voltamos ao After para um extenso trabalho de máscaras, glows, filtros de cores e níveis de luz. A quantidade enorme de detalhes mal é percebida na rapidez dos cortes, mas confere veracidade às cenas. Apenas do cockpit foram finalizados mais de três minutos de cenas. No clipe, não foram usados mais do que 10 segundos. Melhor sobrar que faltar.
Para as cenas iniciais do hangar, juntamos os operários (na verdade, uma só pessoa filmada diversas vezes: Aluizer, o empresário da banda) ao gigantesco hangar rendido no Electric Image. E assim por diante, de grão em grão, com um olho no storyboard e outro no calendário.

Finalização

Tudo finalmente pronto e rendido, usei o Media 100 para editar o clipe com a música. Como se tratava de uma história de ação, achamos por bem mixar efeitos sonoros à trilha. Exportei um QuickTime pequeno (320 x 240) a 29.97 frames por segundo ao Logic Audio, para servir de referência aos sons que digitalizei de diversos CDs de efeitos para cinema, como tiros, bombas, ruídos eletrônicos e vento. No Logic, também adicionei o remix que o Marky Mark fez para o Pato Fu e – depois de passá-lo por alguns plug-ins de distorção, para dar a idéia de um som muitíssimo alto – mixei-o na cena em que o robô japonês usa sua arma secreta. Importei a trilha final no Media 100 para – aleluia! – gravar o clipe em uma fita Beta. Uma Beta alugada foi plugada direto na régua do Media 100 no formato "componente" (3 cabos) e cabos XLR de áudio. Último dia, último minuto. Clipe a caminho da MTV, onde receberia quatro indicações para o VMB 2000.

Até o próximo

Quando o Tomas e eu sentamos pela primeira vez para pensar tecnicamente sobre este trabalho, decidimos forçar ao máximo o limite da tecnologia que tínhamos na mão (e o limite de quão pouco se pode dormir em um mês). Arriscamo-nos para saber até onde conseguiríamos ir. O que conseguimos em tão pouco tempo atesta à plataforma Mac um selo de qualidade imbatível. Há alguns anos não seria possível sequer começar esse clipe. O Macintosh, hoje, e cada vez mais, é uma ferramenta profissional e amigável, como nenhuma outra. E com a entrada de softwares de ponta, como o Maya e o Combustion, além do Commotion 3.0 e o Electric Universe, fica claro que o mercado internacional de entretenimento vê hoje na Apple o que via na Silicon há algum tempo. Com a diferença de que, agora, nós mortais também podemos brincar. M

Atalhos na mão

Poupe seu tempo dominando o teclado nos programas da Apple

Este mês, continuando nossos atalhos de teclado, vamos nos aprofundar um pouco mais no AppleWorks, o conjunto de aplicativos para escritório e uso doméstico da Apple, que vem com programas de edição de texto, planilhas, desenho, pintura e banco de dados.

Basta recortar ou copiar, colar as fichas num local bem visível e mãos à obra.

Vamos lá. M

Navegação num Documento

←, →
Move o cursor para a esquerda/direita

↑, ↓
Move (uma linha) para cima/baixo

Option ←, Option →
Vai para a palavra anterior/seguinte

Home ou ⌘↑,
End ou ⌘↓
Vai para o começo/fim do documento

⌘←, ⌘→
Vai para o começo/fim da linha onde está o cursor

Option ↑
Vai para o começo do parágrafo

Option Shift ↑,
Option Shift ↓
Seleciona do ponto onde está o cursor até o início/fim do parágrafo

Shift + Setas
Aumenta a seleção do texto (por exemplo: você selecionou uma linha inteira; usando Shift + ↓, seleciona a linha de baixo. O mesmo vale para palavras, caracteres, parágrafos etc.)

Clique no início de um bloco + Shift + clique no fim do bloco
Seleciona um bloco de texto

Dois cliques na palavra
Seleciona a mesma

Três cliques na linha
Seleciona a mesma

Quatro cliques
Seleciona o parágrafo

Shift Return
Quebra de linha *(soft return)*

Option Enter
Fim da seção (parecido com quebra de página)

Apresentação no modo de visualização *(slide show)*

Home
Vai para o primeiro slide da apresentação

End
Vai para o último slide da apresentação

→, ↓, Page Down,
Return, Tab,
Barra de Espaço ou
Clique na tela
Vai para o próximo slide

←, ↑, Page Up, Shift +
Return ou Shift + Tab ou
Shift + Barra de Espaço
Retorna para o slide anterior

Q ou Esc ou
Command .
Pára a apresentação do *slide show*

Frames

⌘ + duplo clique na moldura selecionada
Muda a resolução e profundidade de um frame de pintura

⌘ +arrastar o mouse
Cria um frame de texto

⌘ + duplo clique no frame
Mostra as opções para um frame na planilha

⌘L
Links do frame

Outlines

Duplo clique na etiqueta do tópico
Apaga ou expande o tópico

Control ↑, Control ↓
Move para cima/baixo

⌘ Shift L ou Control ←
Move para esquerda com subtópicos

⌘ Shift R ou Control →
Move para direita com subtópicos

Return
Move o tópico com mesmo estilo do anterior

⌘L
Cria novo tópico à esquerda

⌘R
Cria novo tópico à direita

Clique na etiqueta
Seleciona um tópico com subtópicos

Clique o tópico três ou quatro vezes
Seleciona o tópico sem subtópicos

Banco de Dados

Tab ou clicar no campo
Ativa um campo

⌘ Shift B
Modo de visualização *(browse)*

⌘ C
Copia um dado selecionado

⌘ J
Classifica registros

⌘ X
Recorta um dado selecionado

⌘ Shift D
Define os campos

Enter
Desfaz a seleção de todos os registros

Duplo clique no campo
Mostra ou muda o formato para campo tipo número, data ou hora

⌘ D
Duplica um registro (no modo lista ou browse) ou duplica um pedido (no modo campo)

⌘ Shift F
Busca

⌘ (
Esconde algo selecionado

⌘)
Esconde o que não está selecionado

⌘ Tab
Insere um Tab em um campo texto

⌘ Shift L
Mostra o layout

⌘ Shift I
Lista

⌘ H
Trava o campo em um layout

⌘ M
Iguala os registros

Banco de Dados

⌘ R
Novo registro no modo browse ou Novo pedido no modo encontrar

⌘ Y
Cola o registro selecionado depois do último registro

⌘ Shift A
Mostrar todos os registros

⌘ Shift H
Destrava um campo em um layout

⌘ G
Vai até um registro

⌘ – (hífen)
No campo Datas, insere a data atual; no campo Número, insere o registro atual e no campo Hora, insere a hora atual

↑ ou **⌘ ←**
Move para um caractere num campo ou ao começo de uma linha num campo longo

↓ ou **⌘ →**
Move para o último caractere num campo ou para o final de uma linha num campo longo

Tab
Move para o próximo campo

Shift Tab
Move para o campo anterior

⌘ Return ou **⌘ ↓**
Move para o próximo registro

⌘ Shift Return ou **⌘ ↑**
Move para o registro anterior

Clique no registro fora do campo
Seleciona um registro

⌘ + clique nos registros
Seleciona registros não consecutivos

Clique no primeiro registro + **Shift** + clique no último registro
Seleciona vários registros consecutivos

Planilhas

Ações ou comandos gerais

Shift ⌘ =
Calcula uma fórmula

Esc
Cancela a entrada de dados

Clear
Limpa o conteúdo e o formato de uma célula

Enter
Continua na mesma célula

⌘ Shift C
Copia apenas o formato de uma célula para a área de transferência (clipboard)

Delete ou Del
Deleta o conteúdo de uma célula

⌘ Shift K
Deleta uma célula

⌘ Option + clique na célula
Coloca uma referência absoluta de célula numa fórmula

⌘ H
Trava uma célula

⌘ J
Classifica células

Option + clique na caixa da legenda do gráfico
Apaga um segmento de um gráfico pizza

⌘ M
Cria gráfico

Duplo clique no gráfico
Modifica elementos do gráfico

Duplo clique no frame
Modifica o frame

Selecionar célula + ⌘ Shift N ou um duplo clique na célula
Muda a formatação dos números

Planilhas

Ações ou comandos gerais

⌘ Shift V
Cola formato

⌘ G
Abre uma caixa de diálogo, permitindo indicar para qual célula ir (por exemplo, célula A10)

Digitar as primeiras letras de uma função
Insere uma caixa de diálogo de função e vai para a função escolhida

Option + duplo clique no frame selecionado
Abre um frame como uma nova planilha

⌘ Shift I
Insere uma célula

⌘ Shift H
Destrava célula

Return ↑
Vai para a célula de baixo

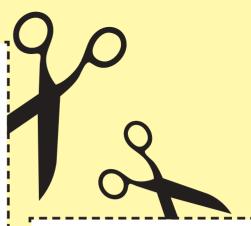
Shift Tab ←
Vai para a célula da esquerda

Tab →
Vai para a célula da direita

Shift Return ou Return ↑
Move para a célula de cima, selecionando o conteúdo das células

←, →, ↑, ↓
Move (um caracter) para esquerda/direita e começo/fim na barra de entrada de dados

⌘ Option + clicar no outro lado da planilha
Move a célula selecionada para outro local

Clique na caixa de seleção que fica na intersecção entre linhas (números) e colunas (letras)
Seleciona todas as células

Processador de texto

Ações ou comandos gerais

⌘ Shift V
Aplica régua

⌘ B
Transforma o texto em negrito

⌘ Shift C
Copia uma régua

⌘ Shift F
Insere uma nota de rodapé

Shift Enter
Insere quebra de linha

⌘ I
Transforma o texto em itálico

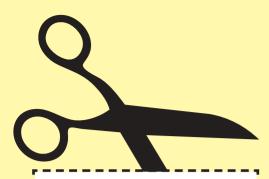
⌘ Shift O
Abre uma caixa de diálogo para trocar o corpo (tamanho) da fonte selecionada

⌘ T
Transforma um texto com formatação (negrito, itálico, sublinhado) num texto com formatação normal

Enter (no teclado numérico)
Sai do rodapé e volta para o texto principal

⌘ ;
Esconde ou mostra os caracteres invisíveis

Del
Deleta para frente (não funciona em alguns teclados)

Delete
Deleta para trás (caractere anterior)

Pintura

Enter ou duplo clique no último ponto do objeto
Completa um polígono aberto ou uma figura Bézier

Shift + Arrastar
Obriga um objeto selecionado a se mover na horizontal ou vertical, ou mantém objetos simétricos quando são redimensionados

Duplo clique na ferramenta
Mostra a caixa de diálogo da ferramenta escolhida

Selecionar a imagem + ⌘ D ou Option + selecionar
Duplica uma imagem

Selecione a imagem + ⌘ Option + arrastar
Duplica uma imagem continuamente

Duplo clique no lápis
Faz um zoom de 100% quando em qualquer outro modo de visualização, ou vai para 800% quando está em 100%

Duplo clique na borracha
Apaga o desenho inteiro

⌘ Y
Liga e desliga o Auto Hide

↑, ↓, ←, →
Move um pixel ou um ponto na grade

Option + duplo clique no frame
Abre um frame como uma nova pintura

Option + clique
Captura a cor selecionada

Pintura

Duplo clique na ferramenta lasso ou ⌘ + duplo clique na ferramenta de seleção
Seleciona todas as imagens, menos o fundo

Duplo clique na seleção
Seleciona tudo

Tab
Seleciona o contagotas

⌘ + selecionar
Seleciona a menor área possível que contém a imagem

Alinhamento de figuras

⌘ Shift K
Alinha os objetos

⌘ Shift L
Alinha em uma grade

⌘ G
Agrupa objetos

⌘ Shift G
Desagrupa

⌘ H
Trava o objeto

⌘ Shift H
Destrava

⌘ Shift – (hífen)
Leva o objeto selecionado para trás

⌘ Shift +
Traz o objeto selecionado para frente

↑, ↓, ←, →
Move a figura um pixel ou um ponto da grade

⌘ Y
Liga ou desliga o auto-esconder

Desenhos

Ações ou comandos gerais

Enter + duplo clique no último ponto do objeto
Completa um polígono aberto ou uma figura Bézier

Shift + Arrastar
Obriga um objeto selecionado a se mover na horizontal ou vertical, ou mantém objetos simétricos quando são redimensionados

⌘ D
Duplica o objeto ou figura

⌘ Shift R
Rotaciona o objeto livremente

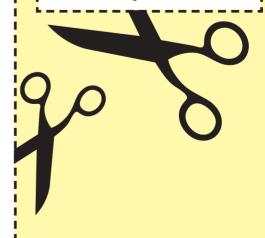
Duplo clique na ferramenta
Trava uma ferramenta para usar várias vezes

⌘ R
Redesenha uma figura

Clique um ponto âncora + Option + Arrastar para longe do ponto
Adicona uma alça de controle num polígono

Shift + Arrastar alça
Redesenha objetos mantendo a proporção

Tab
Seleciona o contagotas

Simpatips

Traço nos ós

Imagino que muitos usuários de Word já necessitaram daquele "ozinho" sublinhado nas abreviaturas de número (nº) e de numerais ordinais (1º, 2º, ...), mas os teclados normalmente só oferecem o "ozinho" não sublinhado (º, Option 0). Então, vamos sublinhar esse "ozinho". Na barra de menu, selecione View ▸ Toolbar ▸ Customize ▸ Commands ▸ Format e arraste os botões Superscript (x2) e Underline (U) para sua barra de ferramentas. Pronto: quando você quiser o tal "ozinho", é só clicar com o mouse nesses dois botões e teclar "o" ou, se preferir, "0" (zero).

Luiz Augusto Teló Bueno
Gucho@ig.com.br

A bruxa do DVD

Na última edição, comentamos que foi impossível assistir ao final de "A Bruxa de Blair" devido a um bug no DVD do PowerBook FireWire. O update para o Apple DVD Player 2.2 não resolveu o problema. Depois de várias tentativas, conseguimos solucionar o mistério. O DVD trava se o PowerBook ficar excessivamente quente. Neste caso, o melhor a fazer é abrir o drive, tirar o disco e esperar que ele esfrie.

A preguiça faz milagres

Se você precisa criar um logotipo, um texto diferente ou uma animação na sua home page, mas está morrendo de preguiça de ir até o Photoshop e ficar batendo cabeça, não esquente. Use o Flaming Text (www2.flamingtext.com). Lá você escolhe o efeito, coloca o texto, escolhe cor, textura etc e, como em um passe de mágica, seu texto fica com um incrível efeito digno dos melhores photoshopeiros! Tem até animações para Web! Vale a pena pôr nos seus bookmarks.

Fabricio Lacerda
Vacaria/RS

Normalmente não damos dicas de sites nesta seção; mas, exageros à parte, você tem razão, o Flaming Text é bem legal.

Reforçando o teclado

A tecla Control do teclado de meu iMac simplesmente não suportou a pressão e acabou "afundando". Eis aqui uma dica para quem, como eu, mora longe de revendas Apple e adora joguinhos:

1 Compre uma bisnaga de silicone líquido incolor (eu utilizei a da marca Akros, 50 g) em uma loja de material de construção.
2 Retire com cuidado, usando uma tampa de caneta Bic, a capinha do teclado (de cor preta).
3 Seguindo as instruções de uso do produto, preencha com silicone líquido o orifício interno da capinha do teclado (agora virada de cabeça para baixo). Utilize apenas o necessário. Após secar, apare as arestas do silicone (que virou uma borrachinha) com uma tesoura de bico fino, de forma a ficar com uma superfície convexa.
4 Recoloque, com cuidado, a capinha do teclado no lugar. Se não ficar satisfeito com o resultado, você pode repetir o processo ou simplesmente retirar todo o silicone com a mesma tesoura que usou. Aqui em casa, a tecla ficou um pouquinho "dura", mas muito melhor do que antes.

Renato Pereira de Figueiredo
Vitória da Conquista/BA
renato@uesb.br

Explorando o Explorer

Vamos supor que você queira ver toda a lista de páginas "lembradas" no campo de endereços do Explorer 5 (por exemplo, para achar uma página dentro do site www.macmania.com.br). E aí, complicado? Que nada! Você pode começar selecionando o campo de URLs pressionando ⌘L e depois teclar Control →. A URL digitada será selecionada aos poucos. Para se mover dentro da lista, use as teclas ↑ e ↓. Para fechar a lista pressione Esc.

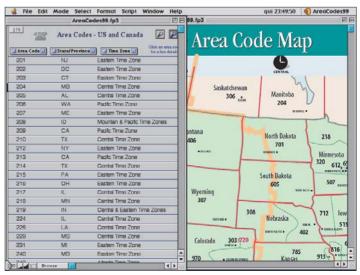
Mande sua dica para a seção **Simpatips.** Se ela for aprovada e publicada, você receberá uma exclusiva camiseta da Macmania.

Apertem os cintos!

Programas para quem leva o Mac na bagagem

Vai viajar? Já colocou o seu iBook dentro da mala? Ou ainda está planejando como vai ser a sua aventura pelo mundo? Caso você tenha decidido tirar aquelas férias tão sonhadas simplesmente ou aquela viagenzinha de negócios por aí, dê uma olhada nesses sharewares que selecionamos para você. E não se esqueça de levar o passaporte e de trazer uma lembrancinha para aquela sua tia chata.

Area Codes '99

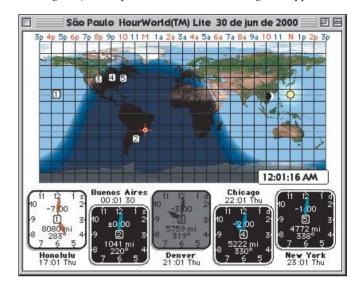
Para quem viaja pelos Estados Unidos, é uma beleza. Além de mostrar todos os códigos de área para ligações telefônicas das principais cidades dos EUA e do Canadá, ainda tem um mapa com as principais localidades e os fusos horários. Você pode baixar um arquivo de FileMaker (mais leve) ou uma versão auto-executável que não depende do FileMaker para funcionar. Vale a pena baixá-lo, mesmo porque é grátis.

Agill Dictionary

Infelizmente, não existem bons dicionários para Mac de português para alguma língua estrangeira. Mas se você domina alguma outra língua (o inglês, por exemplo), é possível encontrar ótimos programas de tradução para outros idiomas. Um bom exemplo é esse dicionário inglês-alemão. Você pode procurar palavras, ver listas de verbos e pedir para ele "pronunciar" palavras ou textos no idioma de Goethe, se estiver com o Speech instalado. Bem legal e bem feitinho.

EarthBrowser

Programinha fantástico que mostra um mapa 3D da Terra, girando, com a hora certa e condições do tempo nas principais cidades do mundo, além de mostrar vulcões e terremotos recentes. Para quem estiver ligado na Internet, ele fica atualizando todas as informações. Você também consegue clicar em algumas cidades e ver o que está rolando através de câmeras com imagens ao vivo (webcams) dos principais lugares. Acompanha também um protetor de tela com a animação do globo. Bem legal para deixar na tela do seu computador e de vez em quando dar uma espiada no que acontece nas praias de Sydney, por exemplo. Pagando o shareware, você ganha o direito de baixar uma versão do globo em maior resolução.

HourWorld World Clock

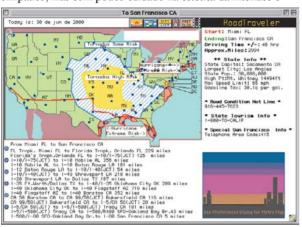
Reloginho simpático que mostra um mapa-múndi dinâmico com as regiões onde é dia ou noite e mais alguns relógios com horas de diferentes cidades do mundo (que você pode escolher segundo as suas necessidades). Bem simples de operar, pode ser um bom companheiro para o seu laptop, se você costuma viajar bastante ou se mantém contato com pessoas de várias partes do mundo. Na versão paga, existem algumas funções compatíveis com programas e aparelhos de GPS (Global Positioning System – sistema de rastreamento global). É compatível com o Location Manager da Apple.

NavimaQDemo

Esse é o seu software se você tem espírito de Amyr Klink e quer sair pelo mundo com um barco com um equipamento GPS. Para usá-lo, você precisa ligar o seu Mac no aparelho de localização (ele é compatível com receivers GPS ou Loran-C) através de uma interface própria, ou então colocar as informações de localização manualmente. Depois você pode juntar as informações do GPS com um mapa do local que deseja navegar (depois de escaneá-lo e colocá-lo no lugar, claro), visualizando as coisas de uma forma mais precisa. Bem útil para quem vai navegar por aí.

Onde encontrar

Agill Dictionary	1400 K	www.oneappsoftware.com/eg/index.html
Area Codes '99	323 K	www.belimah.com
EarthBrowser	1200 K	www.earthbrowser.com
Euro Assistant Pro	619 K	www.k-inet.com/MaBaSoft/euro.html
HourWorld World Clock	864 K	www.hourworld.com/prod01.html
NavimaQDemo	736 K	www.quintessencedesigns.com
RoadTraveler	3600 K	www.roadtraveler.com
Time Palette	4500 K	www.timepalette.com/timepalette.html
TopCalculette	338 K	www.RubenSoft.com/Products/TopCalculette2_US.html
World Clock	241 K	www.k-inet.com/MaBaSoft/worldclock.html

RoadTraveler

Sharewarezinho com mapas de 76 grandes cidades americanas e várias informações sobre as estradas e as regiões dos Estados Unidos. A idéia é a seguinte: você escolhe a cidade onde vai começar a sua viagem de carro e a cidade onde terminará a sua jornada. A partir daí, ele gera uma rota entre as duas cidades com várias informações sobre elas e tudo o que existe entre elas, como parques nacionais, áreas sujeitas a tornados, e, é claro, informações sobre quais estradas pegar. Bem simpático, mas com pouco cuidado na estética da interface e não tão intuitivo como se esperava.

Euro Assistant Pro

Uma das preocupações mais frequentes de quem viaja para fora é com relação ao dinheiro usado em cada país. Cada um tem o seu valor e sua taxa; e, para complicar mais ainda, vários países da Europa já estão adotando o euro como moeda além da moeda nacional. O grande trunfo do Euro Assistant é permitir a atualização das taxas de conversão das moedas pela Internet. Apesar do nome, esse shareware não faz só conversões envolvendo o euro: você pode converter valores para diversas moedas importantes do mundo, com menus em dez línguas diferentes. O real, na opinião deles, não parece ser muito importante. Pelo menos, dá para "criar" moedas novas, inclusive o real, mas você tem que colocar a taxa de conversão do dia manualmente.

Euro Assistant Pro

52,00 EUR
49,99 USD
EUR is base currency. 0,01 EUR

Currencies

Currency	ISO Code	Rate	Date	Rounding
Danish Krone	DKK	7,4489	10.03.00	0,01 DKK
Greek Drachma	GRD	333,7	10.03.00	0,01 GRD
Swedish Krona	SEK	8,4415	10.03.00	0,01 SEK
Pound Sterling	GBP	0,6095	10.03.00	0,01 GBP
Australian Dollar	AUD	1,5658	10.03.00	0,01 AUD
Canadian Dollar	CAD	1,3981	10.03.00	0,01 CAD
Swiss Franc	CHF	1,6078	10.03.00	0,01 CHF
Japanese Yen	JPY	102,27	10.03.00	0,01 JPY
Norwegian Krone	NOK	0,0995	10.03.00	0,01 NOK

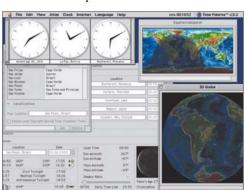
Add... Edit... Delete Close

World Clock

Shareware matador para ter no laptop. Ele põe no Control Strip até 24 relógios com horários de várias cidades do mundo, que você pode escolher (duro vai ser arranjar espaço para tanto relógio!). Supersimples e muito fácil de configurar. Perfeito para quem precisa ter à mão horários de cidades diversas.

Time Palette

Programinha que mostra horários de várias cidades do mundo. Só isso? Não. Ele também tem vários tipos de mapas para mostrar onde é dia e noite no mundo, muitas informações geográficas de cada localidade, como hora do nascer e do pôr do Sol, fases da Lua, distância entre cidades e alarmes para municípios diferentes. Você também pode adicionar cidades e seus dados para entrar nas estatísticas do programa. Belo e bem feito. Vale a pena, mesmo que você nunca viaje nem tenha contato com pessoas de outros países. Tem até uma versão em português!

TopCalculette

Alguns países usam unidades de medida diferentes das nossas, como os Estados Unidos e a Grã-Bretanha, por exemplo, onde se usam milhas em vez de quilômetros, libras no lugar de quilos, galões em vez de litros e graus Fahrenheit no lugar de Celsius. Enquanto eles não resolvem mudar para o sistema que o resto do mundo usa, você pode baixar essa calculadorazinha – que além de fazer contas normais, faz as principais conversões de medidas e moedas (dá para criar novas que não tenham na lista, como o real, mas você precisa colocar a cotação do dia manualmente). Mão-na-roda para quem precisa converter unidades.

Tendo tempo e dinheiro, viajar é uma curtição. Se você é daqueles que não largam o seu Mac portátil por nada nesse mundo, incremente-o com esses sharewares e mais alguns; arrume as malas e boa viagem. Mas se você quer dar uma sonhada com a próxima viagem e ainda não está muito certo sobre aonde vai, pegue algum desses sharewares com mapinhas e comece a "viajar" olhando para a tela do seu Macintosh. Um dia você chega lá!

DOUGLAS FERNANDES
douglasf@mac.com
Se pudesse, viajaria toda semana.

00:00:00 45.3M 2.0G 12:14 AM Sydney, 01:14 PM Baghdad, 06:14 AM London, 03:14 AM Paris, 04:14 AM

Prata que te quero verde

Aprenda a fazer alterações de cores realistas no Photoshop

O Photoshop criou a fama de ser o bonzão das fotomontagens muito loucas. De fato, é ótimo pra isso, mas acho-o melhor ainda para manipulações profiças que precisam parecer absolutamente reais. Acho que este caso ilustra bem o que digo.

O cliente precisava de uma foto do carro nas cores azul e verde, mas o que ele tinha em mãos era um cromo com os carros vermelho e prata. Para variar, o prazo estava em cima. Solução: Photoshop (e umas noites mal dormidas).

Usei o scanner dedicado da Fuji Frontier 350 (amplia até 25 x 38cm a 300 ppi), mais do que suficiente pra este trabalho. O scan original aparece na figura 1. O cromo tem cores mais vivas, que se perdem um pouco no scan, mesmo captando em RGB. Normal.

Na mudança para CMYK, outra perda, também normal. Aqui é importante frisar um aspecto fundamental: sempre tenha em mente o uso final da sua imagem. Se o objetivo é impressão gráfica, você usa o espaço de cor CMYK na saída. Para a Internet, RGB.

O cromo 35mm

No caso específico, o uso final é saída em ampliação fotográfica digital, que utiliza RGB. Entretanto – aqui vale a experiência –, eu sabia que, convertendo pra CMYK, o carro vermelho teria uma conversão de cor muito mais eficaz. As cores não vieram fiéis ao cromo (puxou para o magenta e escureceu um pouco), mas não me preocupei em ajustar de cara, visto que ainda iria mexer bastante nas cores ao longo do processo.

Trocando de canais

Comecei pelo carro vermelho, por ser mais fácil de mexer (explico adiante). Dupliquei a foto, criando o layer Background Copy. É nele que trabalho inicialmente. Pelo catálogo fornecido pelo cliente, eu sabia a cor à qual precisava chegar. Era um azul puxado para o roxo. A sacada aqui é a seguinte: troca de canais de cor. Observe as figuras no pé desta página. Essas são as informações de cor que cada canal oferece. Repare que, por ser vermelho, o carro tem mais informação de cor no canal Magenta e no Yellow. O que fiz? Simplesmente troquei o canal Cyan pelo Yellow. Afinal, pra chegar ao azul/roxo, preciso de muito Cyan, muito Magenta e pouco Yellow. O resultado aparece na figura 2. Agora fica claro porque mudei de espaço de cor. Essa troca de canais, definitivamente, não rola em RGB.

Ricardo Rollo

Figura 1

Cercando o essencial

A cor não é exatamente a desejada, mas pequenos ajustes de curvas (Image ▸ Adjust ▸ Curves) e umas aerografadas para tirar alguns reflexos resolvem. Nesta altura, o cliente já tinha visto uma primeira ampliação fotográfica digital, para aprovação de cores. O trabalho braçal vem agora: isolar perfeitamente a lataria. Apesar dos inegáveis avanços do Photoshop nessa área, preferi ser masoquista e limpar tudo na mão. Para tal, elimino grossseiramente o que não interessa *(figura 3)*, depois crio uma máscara (ícone da esquerda, na parte de baixo da palete Layers) para fazer a finalização. Atenção nesta hora aos pequenos itens, como o pisca-alerta na lateral do carro e as maçanetas. É esse detalhismo que torna o trabalho verossímil. O resultado está na figura 4.

Do nada para o verde

Agora é que o bicho pega: do prata para o verde. Lembra que eu disse anterior-

Figura 2

mente que o vermelho era mais fácil? Por quê? Porque havia informação de cor pra trocar entre os canais. Já no caso do prata, ele praticamente não tem pigmentação, então esse recurso não serve. O jeito é, literalmente, pintar de verde. Mas antes de acionar a ferramenta do pincel ou do aerógrafo, prefiro usar novamente os layers. Começo duplicando o background. Crio um novo layer por cima, ao qual chamo Verde 1. Seguindo a especificação do cliente, crio um tom de verde que se aproxime (basta clicar no quadrado de cima – Foreground Color – da palete de ferramentas).

Figura 3

Preencho o layer de verde: Edit ▸ Fill ▸ Foreground Color. A partir daí, é tentativa e erro. É preciso fuçar no modo de interação entre esse layer e a duplicata. No menu pop-up da palete Layers, você encontra várias opções: Normal (que é o default), Multiply, Overlay, Darken etc. Optei inicialmente pelo Color, por preservar o brilho metálico. Veja a figura 5.

Daqui em diante, não tem fórmula. Continua sendo tentativa e erro, usando mais layers em outros tons de verde e outros modos de interação. Por fim, cerco só a lataria e dou um retoque final com o aerógrafo, pra cobrir eventuais falhas *(figura 6)*. Como eu criei um Background Copy, o toque final mesmo foi mexer diretamente no Curves deste layer. Escureci o Cyan

Figura 4

Figura 5

Figura 6

e o Yellow, basicamente. O background original era uma espécie de cópia de segurança, ao longo do processo.

Tudo isso foi feito no espaço de cor CMYK pra facilitar a aplicação das cores, mas o serviço seria entregue em ampliações fotográficas. Por isso, ao final de tudo, converti pra RGB, em 300 ppi, e imprimi centenas de cópias em Fuji Frontier 350 *(ver edição 72)*, diretamente a partir do arquivo digital. Meu monitor estava calibrado especificamente para essa saída, o que garantiu a fidelidade de cores. Manipulei tudo em um G4, mas na hora de dar saída, a controladora é PC. Logo, foi preciso gravar em disco formatado para PC, com extensão de arquivo. No total, manipulei cinco carros e fiquei quinze horas em cima do computador.

MARCOS KIM
marcoskim@uol.com.br
É imagemaker, mas gosta mesmo é de um videokê; já foi cantor profiça, mas... mas isso é outra história.

A imagem pronta

Kensington Turbo Mouse

A vida sem um mouse pad

Há uma tirinha do Dilbert, de Scott Adams, em que o cara liga para o suporte técnico reclamando que o mouse já tinha chegado até o final do mouse pad e que não sabia mais o que fazer para chegar ao ponto desejado da tela. É claro que pessoas assim não devem existir, mas há um fundo de verdade nessa história: o mouse tradicional sempre corre o risco de cair fora dos limites do mouse pad e atrapalhar suas atividades no computador. Essa é uma das vantagens do trackball. Por ser basicamente um mouse invertido em que o usuário rotaciona uma bola com a ponta dos dedos, o dispositivo não sai do lugar e também não está limitado a nenhuma "fronteira" de mouse pad.

Utilizar um trackball como o Turbo Mouse da Kensington é uma nova experiência "mousiana" para quem nunca trabalhou com nada do tipo.

Marcos Bianchi

Em primeiro lugar, o dispositivo pode ficar literalmente em qualquer canto (respeitando obviamente os limites ergonômicos), uma vez que não precisa se movimentar. Segundo, movimentando apenas um dedo você pode ir rapidamente de um lado a outro do desktop. Por outro lado, demora um pouco para se acostumar com o trackball e aprender suas nuances – e tem gente que jamais se adapta.

Vamos falar mais especificamente do Turbo Mouse, que é realmente um produto notável, oferecendo quatro botões configuráveis em torno da esfera de rolagem. A partir de um painel de controle bem funcional, você pode configurar cada botão individualmente para dar duplo-clique (ou múltiplos); para o modo arrastar e soltar; movimentar o cursor lentamente (Slow) ou no eixo vertical/horizontal (Axis-Only); trazer o menu de programas (uma espécie de Application Switcher); inserir um texto automaticamente; programar comandos de teclado; entre outras possibilidades. Um recurso engraçado é o Brilliant Cursor, que se movimenta automaticamente para determinados "pontos quentes" (Hot Spots) do desktop, como a lixeira, o menu de aplicações, o da maçã e outros que você determinar. Aliás, há a opção de ativar o Brilliant Cursor, assim como o Slow e o Axis-Only, apenas quando uma das teclas de comando (Shift, Option, Control ou ⌘) for pressionada. Também é possível atribuir uma função ao clique conjunto dos dois botões inferiores, o que permite associar até cinco tipos de ações ao dispositivo. Só falta mesmo incluir o recurso de rolagem de página, algo que seria bastante útil.

Outra função interessante do painel de controle é o ajuste fino de aceleração, onde você determina o comportamento do cursor em "baixa" e "alta" velocidade. Assim, o usuário pode configurar o cursor para andar realmente devagar nos movimentos delicados e rapidamente em momentos mais frenéticos. Ou vice-versa. O bom disso tudo é que há a opção de salvar configurações diversas, que poderão ser restauradas a qualquer momento.

Se você é do tipo que se preocupa com a integridade de seus tendões, mas nunca lembra de dar aquela pausinha para relaxar e alongar os músculos, o Rest Reminder é um salvador. Esse recurso emite um som ou apresenta uma janela com uma mensagem editável sempre que você estiver trabalhando por 60 minutos ou outro intervalo de tempo determinado.

O modelo que testamos possui interface ADB, de modo que só funciona na geração bege de Macs e no G3 azul e branco. O Turbo Mouse inclui uma porta ADB extra onde você pode conectar o teclado ou até mesmo seu mouse tradicional e deixar os dois funcionando sincronicamente (um para cada ocasião).

Todas essas características fazem do Turbo Mouse uma escolha certa para quem quer um trackball versátil e discreto, sem seguir a moda do visual translúcido. M

KENSINGTON TURBO MOUSE

Kensington: www.kensington.com
Kensington: 11-3649-5723
Preço: R$ 200

Pró: Painel de controle com diversas opções de configuração
Contra: Não faz rolagem de página; só serve em Macs velhos

MacPRO

Ano 3 - Nº22
Parte integrante da revista **Macmania**
Não pode ser vendido separadamente

o suplemento dos power users

ProNotas

Demo do Dreamweaver UltraDev disponível para download

Pode-se comprar o programa durante a fase de testes

A Macromedia está liberando para download uma versão "trial" de seu novo programa, o **Dreamweaver UltraDev,** um aplicativo dirigido para desenvolvimento de aplicativos para a Web. Ele usa as ferramentas de criação do Dreamweaver e as direciona para outro patamar, permitindo, por exemplo, desenvolver lojas de comércio eletrônico visualmente, como quem cria um site.

A novidade dessa versão é a possibilidade de comprar o programa durante o teste, usando a tecnologia de distribuição eletrônica de software *(Electronic Software Distribution* ou ESD). Para isso, basta abrir o programa, clicar no botão Comprar *(Buy It)* e seguir as instruções na tela. O preço é de US$ 599, mas para usuários registrados do Dreamweaver 3 o valor cai para US$ 299, e para quem possui o Drumbeat o preço é US$ 99.

Para os interessados em testar o UltraDev, o download pode ser feito no site da Macromedia, porém a versão adquirida via ESD não inclui o BBEdit nem o HomeSite.

Macromedia: www.macromedia.com

Proxim compra Farallon

Agora a mesma empresa terá produtos para PC e Mac

A **Proxim**, empresa especialista em redes que usam tecnologia sem fios *(wireless)*, acaba de adquirir a **Farallon Communications**, um desenvolvedor de hardware para conectar Macs e PCs. Essa foi a mais recente compra da Proxim, que está numa febre consumista desde o final do ano passado.

Com a aquisição da Farallon, a Proxim espera aumentar as ofertas de produtos para redes caseiras, para pequenas empresas e escolas, adicionando a tecnologia sem fios compatível com Macs. Para o CEO da Proxim, David King, a chegada da Farallon é muito importante, pois acrescenta a plataforma Mac ao portfólio da empresa, atingindo um mercado em que eles ainda não tinham conseguido entrar.

Segundo informações divulgadas pelas duas empresas, o valor da transação é de US$ 14 milhões, sendo que deste total US$ 4 foram pagos em dinheiro e o restante com compra de ações. Esta é a terceira empresa comprada pela Proxim em sete meses. As outras foram a Wavespan Corp, desenvolvedora de soluções de banda larga (broadband) sem fio, e a Micrilor, especialista em desenvolvimento de tecnologia sem fio.

FilmLogic

O cortador de negativos (e de custos)

por Bruno Grieco

A MacPRO (e a Macmania) sempre destinou um bom espaço para programas de edição de vídeo, área onde o Mac vem conquistando um espaço crescente. Cada vez mais abundantes e baratos, eles vêm com plug-ins maravilhosos e placas que rendem efeitos fantásticos em tempo real. Em suma, tudo para você fazer o seu Desktop Video.

Mas e o Desktop Movie? Como fazer um filme de verdade, daqueles que passam no cinema, no meu Mac?

Neste artigo, vamos conhecer o FilmLogic, um gerador de *cut-lists* que funciona com quase todos os sistemas de edição do mercado, e com preço acessível aos curtametragistas.

O processo cinematográfico

É interessante lembrar que, hoje em dia, enquanto o vídeo é capturado em câmeras digitais de altíssima resolução e transferido direto para um HD FireWire de última geração, o processo cinematográfico ainda é basicamente o mesmo de 50 anos atrás:

•A imagem é capturada em negativo fotográfico a 24 quadros por segundo.

•É feita uma cópia positiva, chamada *copião*.

•Essa cópia é montada em uma máquina chamada *moviola*, usando-se uma guilhotina própria e durex da papelaria da esquina.

•Essa cópia montada é entregue ao laboratório, que corta o negativo conforme o copião, para enfim gerar a cópia final, positiva, que pode ser vista à meia-noite no cinema Payssandu – que também continua aí, firme e forte.

Esse processo todo é muito caro. Comparemos com um rolinho de 36 exposições de negativo fotográfico, que custa em média R$ 8. Pois bem, esse rolinho daria para menos de *três* segundos de filme. Uma lata de filme virgem 35 mm com 120 metros (400 pés) custa em média R$ 600 e dura menos de cinco minutos. O custo de revelação do metro de negativo exposto é de R$ 1,50, e o da cópia positiva, de R$ 2. Para se fazer um filme de 15 minutos, são necessárias aproximadamente 15 latas de negativo virgem.

Deixo para o leitor o prazer dos cálculos desses custos e o sentimento de desânimo que todos nós, cineastas, sentimos ao ver o resultado.

Para dentro do HD

A chegada das tecnologias digitais de edição de vídeo baratearam esse processo de duas formas: agilizando o processo de edição, através de uma ferramenta eletrônica mais rápida que a moviola; e dispensando o uso do copião, pois o negativo telecinado (passado para vídeo) é transformado em imagem positiva eletronicamente.

Uma vez dentro do seu HD, é pura diversão. Use sua criatividade, seu Final Cut Pro, iMovie, Premiere ou Media 100 para fazer o filme que quiser.

Para fora do Disco rígido

Liberou sua criatividade? Você é o novo Glauber Rocha? Parabéns!

FilmLogic

continuação

Agora chame todos os seus amigos, prepare a pipoca e a Coca-Cola e arrume as almofadas perto da mesa do computador, porque o seu filme continua preso dentro do Mac.

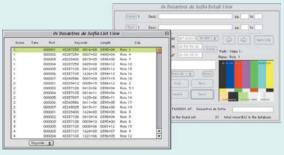
Aí entra em cena o FilmLogic. Esse programa imprime uma *cut list* (a lista de cortes de um filme) a partir da sua EDL (*Edit Decision List,* a lista de cortes de um vídeo) para ser enviada ao laboratório, de forma que seu filme (negativo) seja montado sem necessidade do copião.

Cada fotograma ocupa quatro perfurações.
O ponto atrás do númeo de borda indica que o fotograma abaixo dele é o 0298+00. O fotograma à esquerda é o 0297+15 e o da direita é o 0298+01

Números, números e mais números

Esse processo só é possível porque tanto cada fotograma filmado quanto cada frame de vídeo é marcado com um número único, chamados respectivamente *número de borda* e *timecode*. O número de borda é gravado no negativo virgem no momento de sua fabricação, tal como vemos em um negativo fotográfico comum após a sua revelação. No caso do filme cinematográfico, a numeração é um pouco diferente: existe um número sequencial de quatro dígitos a cada pé (33 cm) de negativo.

Em um pé de filme temos exatamente 16 fotogramas. Cada fotograma de seu filme pode, portanto, ser identificado através de um sistema de "base + deslocamento". Apenas os fotogramas sob os números de borda são marcados no negativo; os demais devem ser encontrados contando-se um a um.

No processo de telecinagem, o telecine identifica automaticamente cada fotograma (graças a Deus!). Através de um processo chamado "3:2" *(explicado na Macmania 59 pelo João Velho na matéria sobre o CineMotion, plug-in de After Effects),* ele transforma o fotograma em um (ou mais) frames de vídeo identificáveis através do timecode.

Database após o import e a captura da imagem

Timecode

Analogamente ao filme, uma fita de vídeo profissional possui um espaço reservado para a identificação de cada frame por um código. Esse código, de contagem temporal, é medido a partir de um ponto qualquer da fita, normalmente do início, e tem o formato

Hora:Minuto:Segundo:Frame
(00:00:00:00 \ 00:00:00:01 \ ...)

Há vários tipos de timecode para a edição de filmes para cinema; o timecode utilizado é o SMPTE Non-Drop-Frame ou NDF.

Após o processo de transferência para vídeo, o telecine gera um disquete contendo as relações entre timecodes e números de borda. Guarde esse disquete! Ele será importantíssimo na próxima etapa.

Finalmente, o FilmLogic

O próximo passo é carregar para o Filmlogic as informações contidas no disquete do telecine. Cada rolo de filme vira um registro do database (fig. Y); depois, é só exportar uma *batch list* para que seu programa de edição favorito faça, sozinho, a captura das imagens. É importante que o seu equipamento tenha um controlador de dispositivos, mas não é impossível trabalhar sem ele.

Uma vez capturados os clips, o Filmlogic mostra a cada registro do database o clip capturado correspondente. Se você moveu o clip de lugar ou o FilmLogic não o encontrou, basta pressionar o botão Find Clip e fazê-lo manualmente.

Escolhendo a Timebase

A velocidade de edição do filme é chamada de *timebase*. Tanto faz editar o seu filme a 30 ou a 24 fps – embora os puristas digam que o correto seria editar a 24 fps – pois o resultado final, a *cut list*, será exatamente a mesma.

Conformação

Se você vai editar a 24 fps, outra operação necessária é a *reversão de telecine,* ou seja, retirar os frames colocados pelo telecine.

Qualquer que tenha sido a timebase escolhida, é necessário que todos os frames tenham o mesmo tamanho. Durante a digitalização podem ter ocorrido falhas devido a *drop-outs*.

O vídeo capturado sempre será 29,97 fps; conforme-o para a timebase desejada

Fique ligado

Telecine – Aparelho que copia o filme em película fotográfica para vídeo.

Copião – Cópia de trabalho, positiva, tirada a partir do negativo.

Moviola – Máquina de ferro, com motores elétricos barulhentos, usada para montar (editar) filmes em película. As moviolas estão aí até hoje porque não são biodegradáveis.

Payssandu – Cinema ao lado de minha casa que deu nome à famosa Geração Payssandu: um grupo de malucos que se entulhavam à meia-noite, sentadas no chão, no colo um do outro, onde desse, para assistir a filmes franceses em preto e branco.

Curtametragista – Pobre coitado.

Timebase – base de tempo (frequência de frames) sobre a qual irá se trabalhar; pode ser 30 (29,97) frames por segundo (vídeo/TV) ou 24 (23,96) fps (cinema).

Timecode – número identificador de um frame de vídeo.

Número de Borda – número identificador de um fotograma em película cinematográfica.

Drop-out – Perda de informação em uma fita de vídeo.

FilmLogic

Focal Point: www.filmlogic.com
Preços: US$ 400 (versão LE); US$ 1.300 (versão full)

No frame tipo split o número de bordas vem depois do sinal "+"

Esse processo corrige essas falhas. Selecione o botão Conform, conformando todos os clips digitados para a velocidade desejada.

Identificação

Uma vez conformados, chegou o momento de identificar alguns fotogramas. Esse processo pode ser encarado como um teste, mas também corrige e aumenta a segurança da sua edição.
Abra o primeiro clip e escolha, a aproximadamente 1/5 do início, um frame qualquer. Observe o número de borda e o timecode de gravados na imagem (na tarja preta) pelo telecine. Se o frame tiver campos de fotogramas distintos *(split)*, passe para o frame anterior ou o próximo até achar um com campos iguais *(whole)*. Uma vez encontrado, aperte o botão Identify. Os valores apresentados pelo FilmLogic deverão ser iguais aos gerados pelo telecine. Faça o mesmo com um frame perto do final do clip.
Este é o teste mais importante do filme. Se não funcionar, provavelmente é porque nos processos anteriores houve falhas que deverão ser corrigidas antes de se continuar com a edição.

Som

Tínhamos deixado de lado, até agora, esse detalhe. Enquanto, no vídeo, grava-se o som junto com a imagem; no cinema, o som é gravado separadamente, em uma fita DAT. O som só se junta com a imagem na cópia final. Para sincronizar o som com a imagem, é usada a famosa claquete. Abre-se a tesoura (parte de cima da claquete) e fecha-se rapidamente em frente à câmera. Enquanto o gravador registra a batida seca, a câmera filma a imagem da tesoura fechando. Depois, é só ver na forma de onda *(waveform)* da batida, alinhar abaixo da claquete fechada e – *voilà* – tudo sincronizado.
Ou quase. O filme, quando passa para vídeo, sofre um atraso: em vez de rodar a 30 fps, roda a 29,97 fps (quando se trabalha a 24 fps, na verdade está se trabalhando a 23,96 fps). Parece estranho, mas o mesmo filme, visto no cinema, passa alguns minutos mais rápido do que quando visto em vídeo.
Para compensar esse atraso e sincronizar corretamente o som com a imagem, é preciso fazer um *pull-down* (diminuir a velocidade) do som. Esse é um processo extremamente simples, desde que se tenha os equipamentos adequados. Pronto o filme, é preciso fazer o processo inverso, o *pull-up*, para sincronizá-lo com a imagem de cinema.

Pulla-Pulla

Pull-down à galega sempre dá errado e é responsável por nove entre dez erros de sincronia. Existem duas formas corretas de se fazer esse processo: a primeira é através da variação da velocidade de gravação e/ou playback de decks profissionais; a segunda é através de softwares como o Pro Tools, da Digidesign, ou do Sonic Solution, da empresa homônima. O som é importado do DAT ou Nagra e exportado já com o efeito desejado.

> *Pull-down à galega sempre dá errado e pode causar erros de sync*

Quando vai ao quadro, Lívia Dabarian sempre indentifica se o número da borda está batendo com o timecode

Efeitos ópticos

Warp, morph, slide, push, wipe...
Esqueça todos esses nomes. Em cinema, os únicos efeitos possíveis são os *fades* e as fusões *(dissolves)*.
Alguns efeitos de cor são possíveis através da marcação de luz no laboratório.
Antigamente se faziam também efeitos de *matte* (*chroma key*) opticamente; "Mary Poppins" foi feito sem computação gráfica. Mas esse know-how já foi esquecido.
Qualquer outro efeito desejado deve ser feito através de computação gráfica por um processo de *scan/print*, onde cada fotograma é escaneado, trabalhado e impresso já com o efeito. Não se trata, porém,de kinescopia, onde o vídeo é passado para cinema. Existe uma enorme (e visível) diferença entre os dois; basta comparar "Titanic" (CG) com "Buena Vista Social Club" (kinescopia).

Relatórios

Para tirar o *cut list*, o processo é muito simples. O FilmLogic instala um plug-in no seu sistema que adiciona uma opção ao menu Export. Uma vez acionada, é apresentada uma lista de opções e perguntado qual database (já devidamente conformado e identificado) deve ser utilizado.
O programa gera vários relatórios: a *cut list* (enfim); a *pull list*, importante para o laboratório, a *optical list*, com os efeitos, a *audio list*, lista de cortes de som; e a *dupe list*, lista de duplicatas.

Duplicatas

É importante lembrar que, quando trabalhamos no computador, copiamos uma sequência de vídeo como copiamos um arquivo qualquer. Podemos fazer quantas cópias quisermos a partir do original, pois estamos trabalhando em um mundo virtual. Em cinema isso não é possível: uma determi-

Veja como a batida do claquete é visível em waveform. A claquete é sempre posicionada na frente do objetivo principal da câmera, onde o foco se encontra. No caso, a nossa atriz

nada cena só pode entrar em um lugar do filme, pois estamos trabalhando com negativos que existem fisicamente, no mundo real. Se quisermos utilizar uma cena (ou parte dela) mais de uma vez, devemos pedir ao laboratório uma cópia da cena. Um erro comum ao utilizar o início de uma cena em uma parte do filme e o final em outra é deixar que esses dois trechos tenham partes em comum do filme. O FilmLogic pega esse tipo de erro e gera uma advertência na *cut list*.

Posologia

O FilmLogic é indicado para todos os cineastas, iniciantes ou maduros; tanto para curtametragens quanto para longas.
No site da Focal Point, fabricante do FilmLogic, pode ser baixado o programa completo, que funcionará apenas como uma versão demo, emitindo uma lista de até três cortes. Um curta-metragem tem aproximadamente 100 cortes.
Para aqueles que não dispõem de muitos recursos, a versão LE (Limited Edition) pode ser comprada por US$ 400 e é liberada quando se registra uma chave de software no programa. Na versão LE, algumas listas não são impressas e não é possível fazer o processo de reversão de telecine. A versão *full* custa US$ 1.300, e é liberada da mesma forma que a LE.

Considerações técnicas

O programa funciona perfeitamente. Usei-o em meu próprio curta, "Os Desastres de Sofia", e os resultados foram excelentes.
O custo do software se paga na economia de copião, apesar de essa economia não ser total, pois mesmo fazendo a conformação do copião com a *cut list* antes de entregá-lo ao laboratório, só são copiadas as cenas utilizadas. Uma economia de aproximadamente 2/3 do valor total.

Considerações humanas

O motivo mais importante para se fazer e montar um copião não é técnico. O copião, montado segundo as instruções da *cut list*, se tudo correr bem, será igual ao video editado na máquina. A principal razão é humana, perceptual: uma vez montado, o copião pode ser projetado em uma tela de cinema, sincronizado com o som em fita magnética pergurada. Essa operação chama-se *banda dupla*.
Pense em quanto tempo você consegue ficar em um mirante, admirando uma paisagem. Agora pense em quanto tempo você consegue admirar uma foto 10 x 15 da mesma paisagem. Vamos chamar esse tempo de *tempo de saturação*. Quando se está editando em vídeo, o tempo de saturação dos planos fechados *(closes)* aumenta, enquanto o tempo de saturação dos planos abertos (paisagens) diminui. No cinema acontece o oposto, tanto que conseguimos ficar quatro horas no cinema assistindo a "Lawrence da Arábia" – tarefa impossível se pegarmos o mesmo filme em um videoclube.
Eis a grande diferença da linguagem do cinema para a linguagem do vídeo. Se o seu produto visa o cinema, assista a ele em uma sala de projeção antes de bater o martelo. Talvez seja este o maior problema dos filmes kinescopados: o filme passa diretamente da ilha de edição para a telona, sem que o diretor sinta essa diferença de linguagens. M

BRUNO GRIECO
grieco@matrix.com.br
Curtametragista; trabalha em sua produtora, a Blue Fox, e está colaborando com a Macmania pela primeira vez.

ProNotas continuação

Piranha entra mordendo no mercado de compressão de dados

Programa da empresa especialista na área serve para comprimir imagens e produtos impressos

A Piranha, empresa especializada em soluções para compressão de dados, acaba de lançar o **Piranha Byte 1.0**, uma ferramenta para empresas que trabalham com imagens e produtos impressos.
Segundo a Piranha, o programa reduz o tempo de transferência de arquivos e o espaço ocupado em disco, além de também fornecer comunicações ponto-a-multiponto (point-to-multipoint). A compressão de arquivos pode chegar a oito vezes o tamanho original.
Disponível para as plataformas Mac, Windows e Linux, o aplicativo independe do formato do arquivo. Usando uma interface de usuário gráfica (GUI), é possível escolher múltiplos arquivos (executáveis, imagens, arquivos EPS, PDF, de texto, de QuarkXPress, HTML etc.) para compressão e múltiplos endereços IP para a transmissão. A GUI mostra uma janela com o número de arquivos, o tempo de transmissão, taxa de compressão e uma comparação de quanto tempo seria gasto para mandar os mesmos arquivos abertos.
O preço do Piranha Byte é definido por "assentos" (seats): cinco assentos custam US$ 4.000, dez/US$ 7.500, 15/US$ 10.500 e 20/US$ 13.000. Pacotes para servidores de médio porte têm preço inicial de US$ 19.500, e o profissional (grande porte), US$ 40 mil. Quem adquirir a versão 1.0 terá direito a upgrade gratuito para o Piranha Byte 2.0.
Piranha: www.piranha.com

Resolva problema de segurança no Explorer 5

Apple lança update de máquina virtual Java que corrige bug no browser

A Apple disponibilizou um update para a máquina virtual Java do Mac OS, o **MRJ 2.2.2**. Embora corrija um problema não especificado de segurança com o Internet Explorer 5.0 para Mac, ainda não foi resolvido um bug de conectividade que o navegador da Microsoft apresentou para alguns usuários.
A empresa da maçã informou que a versão 2.2.2 do MRJ também melhora o uso de memória, porém, ainda não implementou a mais nova especificação Java criada pela Sun, a 2, continuando a usar a versão 1.1.8. Isso porque todos os esforços da Apple com a linguagem Java estão concentrados no Mac OS X, que deverá ser lançado no começo de 2001 (uma versão beta ainda será lançada no segundo semestre deste ano).
O download do update (que tem 4,7 MB) pode ser feito diretamente do site da Apple. Para usá-lo, é preciso ter um Mac com processador PowerPC e o Mac OS 8.1 ou superior instalado.
MRJ 2.2.2:
http://asu.info.apple.com/swupdates.nsf/artnum/n11572

Media 100i integra vídeo e Internet

Nova versão foca esforços na tecnologia streaming

A Media 100 anunciou uma nova versão do seu programa de edição de vídeo para Mac. O **Media 100i**, que subsitui a versão 6.0 do aplicativo, é uma tentativa da empresa de entrar no crescente mercado de transmissão de vídeo pela Internet (Video Streaming).
Segundo a empresa, o Media 100i é o primeiro sistema de produção em streaming interativo, e pode ser usado para transmissões via Web e desenvolvimento de conteúdo de vídeo específico para a rede mundial de computadores. Para o pessoal da Media 100, esse software pode trazer um novo formato para os sites, pois permite criar vídeos interativos que disparam animações em Flash, applets Java e abram páginas HTML. Um dos exemplos usados é "clique nós óculos de Tom Cruise no trailer de Missão Impossível 2 e caia na página do fabricante". Não ficou claro no release como será a compatibilidade do sistema com os atuais programas de streaming, como QuickTime Player, Windows Media Player e RealPlayer.
O Media 100i estará disponível para venda no segundo semestre, em quatro configurações, começando com o preço de US$ 3.495 para a versão básica até a topo de linha, que irá custar US$ 17.995. O programa é exclusivo para a plataforma Mac.
Media 100: www.media100.com

Controle Residencial e Controle Cadastral

Dois programas em português que podem facilitar a sua vida

Programas que funcionam como agenda de telefones, endereços e compromissos existem em grande quantidade por aí, desde sharewares até aplicativos comerciais pagos. O mesmo vale para o controle orçamentário. E para controle cadastral de empresas. Mas tente encontrar um desses softwares em português... Já não é tão fácil, né? Para solucionar isso, a NW Sistemas lançou, para os usuários de Mac, o Controle

Residencial 4.0 e o Controle Cadastral (este para empresas). Em vez de criar um produto do zero, a empresa utilizou como base um dos melhores banco de dados do mercado, o FileMaker; e construiu uma interface simples e funcional para ambos os programas. Ao rodar qualquer uma das aplicações, abre-se um runtime, (um arquivo auto-executável, que não precisa do programa original para rodar), do FileMaker com a interface criada pela NW Sistemas.

Controle Residencial 4.0

Com esse nome, fica bem claro para que serve o programa: controlar tarefas domésticas (ãrdidãrdi). Ao abrir a aplicação, você podera usar os seguintes módulos:

Cadastro de telefones

É mais ou menos o que se espera de uma agenda de contatos, com diversos campos de telefone (fax, celular, pager etc.), endereço, email e até site. Há também um campo específico para o aniversário da pessoa e um botão para mostrar os aniversariantes do mês.

Pró: Feito por brasileiro para brasileiros; Livro de receitas com muitas receitas
Contra: Interface pouco atraente; agenda de compromissos podia ser melhor

Entre as categorias de contatos predefinidas, encontram-se Amigos, Parentes e Médicos. É possível adicionar outras, mas não haverá uma aba específica para a nova categoria.
Bem práticas são as funções de impressão, que possibilitam facilitar bastante as tarefas de mala-direta, ou simplesmente para se obter a listagem geral ou filtrada por categoria.

A agenda de compromisso é meio fraquinha

Livro de receitas

Em princípio, não era o tipo de coisa que esperávamos encontrar no aplicativo. Mas aí descobrimos que seu Livro de Receitas não vai precisar sair do zero e tudo fez mais sentido. Isso porque esse módulo traz 249 receitas prontas, entre bolos, sobremesas, massas, peixes, carnes, e outras coisas. Junte os ingredientes, siga atentamente o modo de preparo e sirva a gosto. Não chegamos a experimetar nenhuma receita, mas a classificação de todas é, curiosamente, "excelente". O negócio é testar para saber se é bom mesmo.

Orçamento mensal

Não é exatamente um Quicken da vida, mas funciona. O princípio é o mesmo: você lista as despesas e créditos que movimentaram ou vão movimentar sua conta, classificando-os em categorias, e o programa soma todos os débitos e créditos, dando o saldo. É tudo bem básico, e não dá para gerenciar mais de uma conta ao mesmo tempo.

Agenda de compromissos

Também não é fantástica, mas dá para encarar. Pode-se criar várias agendas – por exemplo: Médicos, Encontros, Empresarial – o que é até interessante, mas não há uma janela para ver todos os compromissos de cada uma ao mesmo tempo. Ou seja, você tem que abrir uma, depois outra e assim por diante.

CONTROLE RESIDENCIAL 4.0

NW Sistemas: nwsis@zaz.com.br
Preço: R$ 50

Mais de 200 receitas para gostos diversos

O cadastro de telefones é bastante completo

O módulo de orçamento é básico, mas funciona

Controle Cadastral

O Controle Cadastral é bem parecido com a agenda de telefones do Controle Residencial, só que possui outras opções voltadas para o uso empresarial. O usuário pode selecionar se o contato em questão é Pessoa Física ou Jurídica e ainda conta campos para especificar RG, CPF, nome fantasia e histórico de atendimento. As categorias pré-definidas são Clientes, Fornecedores e Parceiros, mas também é possível adicionar outras. De resto, possui os mesmo recursos do módulo Cadastro de Telefones do outro produto.
Os dois produtos oferecem algumas vantagens básicas em relação a outros produtos comerciais disponíveis no mercado: está em português, é feito para brasileiros e são vendidos a preços bem acessíveis. Isso por si só já ajuda o usuário que não manja inglês. A interface é bem simples, mas existem algumas “idiossincrasias” próprias da interface do FileMaker que podem confundir os usuários menos experientes. Quem já trabalha com o FileMaker provavelmente vai ficar com vontade de dar “umas mexidas” na interface, mas ficará frustado ao ver que o máximo que dá para fazer é mudar tamanho e tipo de fonte. Mesmo assim, isso só é possível selecionando cada campo em separado (aliás quem tem experiência com o FileMaker, já deve ter feito seus próprios bancos de dados). Também sentimos falta do recurso de autopreechimento (auto-complete) em determinados campos, como acontece no Quicken, por exemplo.
No balanço geral, o Controle Cadastral parece mais coerente com o mercado ao qual se destina do que o Controle Residencial, embora seja mais útil um sisteminha básico para controle de estoques e clientes. Para o usuário doméstico, é interessante que a interface seja mais atraente. Porém, quem não se incomodar com esse tipo de coisa, não deverá ter problemas com nenhum dos produtos.

Cadastre todos os clientes de sua empresa

Programas trazem modelos para imprimir etiquetas

 Pró: Adequado para uso empresarial; Recursos de impressão facilitam criar malas-diretas

 Contra: Interface não pode ser personalizada

CONTROLE CADASTRAL

NW Sistemas: nwsis@zaz.com.br

Preço: R$ 65

Unreal é animal!

Não tem para ninguém. Nem mesmo para o Quake

Você pode estranhar termos demorado tanto para fazer nossa avaliação do Unreal Tournament para Mac. É que tínhamos de testar o jogo rigorosamente para termos total certeza ao afirmar o seguinte: o Quake III Arena definitivamente perdeu o título de melhor jogo de tiro para computador. Além das incomparáveis telas que adornam estas páginas e da enorme lista de features a favor do Unreal, outro fato importante nos chamou a atenção: todos os testadores que tinham instalado em suas máquinas os dois jogos simplesmente abandonaram o Quake e ficaram só com o Unreal. Um toque especial: se você é um gamer sério e vai adquirir o Unreal Tournament, arranje também um mouse de dois ou mais botões, da Logitech ou Microsoft. Você vai delirar com o segundo gatilho de cada arma. M

Telas: Abrahão Lucas Pacheco Hercheui

MARIO AV marioav@mac.com
Joga ambos os jogos, com o nick "Spaniard".

UNREAL TOURNAMENT

Infogrames: www.br.infogrames.com
11-6979-5778
Preço: R$ 75

Pró: Funcionamento perfeito; uma obra-prima de concepção e acabamento; fácil personalização; diversão garantida

Contra: Demora muito para carregar

Unreal Tournament x Quake III Arena

Correndo o risco de iniciar uma violenta polêmica, eis nossa tentativa de comparar os dois maiores jogos de tiro para o Mac:

	Unreal	Quake
Visual	3D quase isento de falhas de geometria; texturas muito nítidas (a definição das feições dos personagens é assombrosa)	Fantasioso e um pouco caricato (diferença análoga à que há entre o Street Fighter e o Tekken); personagens mais variados; geometria 3D mais "dura"
Desempenho	Demora muito para carregar. O vídeo é melhor que o do Quake na mesma máquina. Funciona em qualquer G3 com pelo menos 96 MB de RAM	Carrega depressa; latência excelente em máquinas lentas, mas tem dificuldades em resoluções maiores. Pode não rodar bem em iMacs até a Rev. C
Armas	Segundo gatilho e modos de disparo alternativos para cada arma. Por exemplo, o lança-foguetes pode atirar até cinco de uma só vez e lançar foguetes "inteligentes" que perseguem o oponente, ou então simples granadas	Armas simples, com alto poder de parada (matam facilmente) e cadências de tiro altas; apenas um modo de disparo por arma, o que diminui muito as possibilidades táticas
Single Player	É possível jogar os mapas em qualquer ordem e ajustar todas as características do jogo, dos oponentes *(bots)* e da própria aparência; comportamento dos bots é mais similar ao de jogadores humanos	Tem um modo single player bem estruturado e indica quais mapas foram ganhos em qual nível de dificuldade; progressão de fases pré-estabelecida em *tiers* (divisões)
Multiplayer	Além do Deathmatch e Captura à Bandeira, inclui Dominação, Ataque e Desafio	Resume-se a Deathmatch e Captura à Bandeira
Mapas	Bons para franco-atiradores; ambientes muito variados, incluindo naves espaciais, cidades em órbita, fábricas e um galeão pirata	Não tem áreas secretas nem lugares para tocaias; ambientes continuam limitados aos costumeiros – base militar futurista, castelo ou templo satanista
Recursos exclusivos	Tem um comando para fingir de morto; som avisa quando você está sob a mira de alguém; permite acompanhar o jogo dos outros *(spectator mode)*	Som avisa quando seu tiro atingiu o alvo; anuncia quando você entra ou sai da liderança ou ganha condecoração; provocações automáticas em modo texto
Condecorações	Grande variedade de cumprimentos pelo seu desempenho, como "fulano está em um surto de matança" *(killing spree)*	Atribui "medalhas" ao bom desempenho dos jogadores e as mostra sobre as cabeças dos personagens durante o jogo
Estatísticas	Acompanha um módulo externo que gera em HTML qualquer tipo de estatística possível e imaginável sobre o seu desempenho	Limita-se a acumular o total de condecorações; dá o total acumulado de *frags* (saldo de mortes) somente de forma aproximada

ANDRÉ PIRES

Illustrator 9

Transparências, Web e bugs a perder de vista

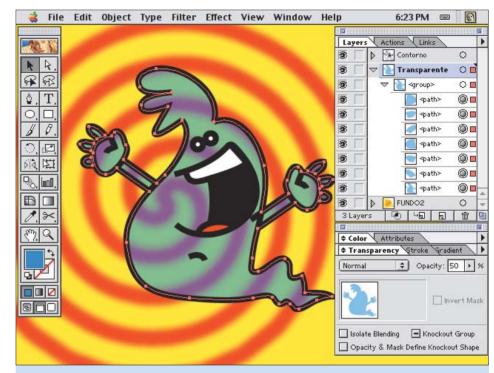
O que seria dos programas de ilustração se não fosse a Internet? Durante anos, eles tiveram suas interfaces refinadas para atender as necessidades dos artistas gráficos,

competindo acirradamente para trazer uma função exclusiva que logo em seguida era copiada pelo concorrente. Hoje, FreeHand, Illustrator e CorelDraw – os três principais – têm praticamente as mesmas funções e ferramentas de desenho. Escolher um ou outro é uma questão subjetiva.

Mas eis que chega a Web, e novas necessidades surgem. Agora, todos os programas que eram focados na produção de imagens para Desktop Publishing precisam fazer GIFs animados e arquivos Flash. A Macromedia saiu na frente com o FreeHand 9, totalmente integrado ao Flash. Agora é a vez da Adobe.

O novo enfoque do Illustrator 9 já pode ser notado ao abrir um documento: o programa pergunta se você quer trabalhar em RGB ou CMYK (depois é possível trocar de espaço de cores). O sistema de gerenciamento de cores é o mesmo do Photoshop, eliminando, ao que parece, o problema de trabalhos que mudam de cor de um programa para o outro.

A palete de ferramentas ganhou mais duas novas aliadas para facillitar a vida de quem faz desenhos complexos: a Lasso Tool e a Direct Select Lasso Tool (respectivos correpondentes da Selection Tool e da Direct Selection Tool). Os nomes são chocantes, porém o que elas fazem? A mesma coisa que a “setinha preta” e a “setinha branca”, mas só que de uma forma mais prática, quando você possui uma grande quantidade de pontos. Elas selecionam objetos e pontos de uma ilustração ao estilo cowboy, laçando-os. Contorne o que você quiser e pronto. É provável que, em ilustrações mais simples, essas duas ferramentas fiquem empoeiradas, esquecidas.

O programa também ganhou um menu chamado Effect. Os efeitos que podiam ser aplicados em bitmaps como *drop shadows*, *blur*, texturas, agora são facilmente aplicados a objetos vetoriais. Os objetos são convertidos em imagens com as devidas camadas alfa (transparências, *glows*) mas com uma grande

Finalmente a Adobe implementa transparências no Illustrator

diferença: o *path* vetorial continua existindo, e por isso pode ser editado a qualquer hora. Os efeitos aplicados automaticamente vão se adaptando e se trasnformando, o que a Adobe chama de Live Effects.

Os tais “efeitos vivos” são uma mão na roda. Não será mais preciso desenhar no Illustrator, exportar para o Photoshop, aplicar os efeitos e só depois mandar para a Web. Outra coisa que deve ajudar a vida dos designers digitais é o comando Pixel Preview, que deixa tudo, vamos dizer assim, “bitmapeado”. Dá para se ter uma idéia de como a sua ilustração vai ficar quando for rasterizada pelo Photoshop. Para reduzir a necessidade de *anti-aliasing*, as ferramentas de desenho grudam (*snap*) no pixel mais próximo quando se está trabalhando no modo Pixel Preview.

Para quem precisa fazer inúmeros objetos com as mesmas características (sombra, contorno, espessura de linha, cores, olha aí mais uma ferramenta para os webdesigners), agora existe a palete Styles. Como o próprio nome diz, ela armazena só os estilos de um objeto, que podem ser aplicados a outros e até em textos.

Opções de exportação no Illustrator 9 não faltam, e a Adobe finalmente colocou entre elas o formato Flash. O recurso é muito bem implementado. Você pode mandar ver naquela interface cabulosa para aquele site moderninho, sem correr o risco de perder nenhum detalhe, dimensão ou cores. Toda a sua ilustração pode ser exportada em um único arquivo Flash, separado por layers ou até separado por frames. Mas nem tudo funciona às mil maravilhas. Exportar fontes antes de convertê-las para curvas, por exemplo, não é uma boa idéia. O Flash 4 não conseguiu reconhecer nem mesmo um texto em Times exportado do Illustrator, enquanto no FreeHand isso é uma tarefa corriqueira.

Aquele logotipo para sua banda de heavy metal no qual você aplicou o Gradient Mesh, imitando perfeitamente uma textura metálica, quando exportado fica irreconhecível. Em alguns casos, nem aparece. O recurso que foi o grande diferencial do Illustrator 8 (ainda existe aqui no 9), foi simplesmente esquecido pela Adobe na hora de criar seu conversor para Flash.

Pró: Transparências, finalmente. Recursos abundantes para quem mexe com Web

Contra: Alguns problemas de estabilidade. Export para Flash não funciona satisfatoriamente com o Gradient Mesh, nem com fontes

Inner Glow

Feather

Drop Shadow

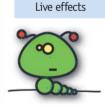
Gaussian Blur

Estranho, pois o plug-in da Macromedia para o Illustrator 8 funciona perfeitamente com o Gradient Mesh. Deve aparecer um update rapidinho consertando esse bug.
Ainda aproveitando a deixa, o novo Illustrator gera animações simples com o comando Release to Layers. Uma série de objetos pode ser distribuída em layers e depois exportada para um formato de animação qualquer. Mais um truque que deverá ser bem recebido pelos criadores de banners.
Os layers também vêm com novidades: um preview à la Photoshop com todos os elementos da camada, e ainda sublayers. Cada novo objeto que é inserido é separado em um sublayer. Objetos agrupados têm a sua própria subcamada. Confuso? Só no começo. Quando o susto passa (de ver toda a sua ilustração separada objeto por objeto em layers e sublayers), esse recurso se torna muito confortável. É possível selecionar e consertar só aquele "quadradinho" que está fora de posição. Uma boa notícia: a grande decepção do Illustrator 8.0 foi redimida. Agora o programa também traz o recurso de transparências. Todos os usuários estavam esperando essa função, já que o FreeHand e o CorelDraw já fazem isso há tempos. A espera valeu a pena. No Illustrator, as transparências podem ser aplicadas a objetos, grupos de objetos e até em layers inteiros como no Photoshop – tudo feito por uma palete extremamente prática.
Pode-se fazer ao Illustrator a mesma crítica feita ao FreeHand 9. No afã de fazer seu programa mais "internético", a Adobe esqueceu de fazer mudanças há muito pedidas pelos usuários do programa. Ainda não há suporte para múltiplos layouts de página e uma ferramenta embutida de *autotracing* decente. E, já que estamos uniformizando o programa com o Photoshop, que tal uma palete History? Bom, pelo menos agora temos a transparência...
O programa vem com opções para salvar no formato SVG (Scalable Vector Graphics), baseado no PostScript, que a Adobe vem tentando emplacar como formato imagens vetoriais para a Web. O formato nativo do Illustrator agora é um PDF editável e, segundo a Adobe, será reconhecido nas futuras versões do Acrobat Reader. M

Illustrator 9

Adobe: 11-3061-9525
www.adobe.com.br
Preço: US$ 546
US$ 204 (upgrade da versão 8.0)

ANDRÉ PIRES
É o "flasheiro" da Bookmakers.

Live effects

Quem é melhor no Flash?

Quem leva a melhor na hora de exportar um desenho em SWF para ser editado no Flash 4: Illustrator 9 ou FreeHand 9? As diferenças no Export to Flash dos dois programas são mínimas; mas, no final, o Illustrator ganha em praticidade. Todos os recursos encontrados no FreeHand estão presentes no Illustrator. Mas a Adobe deu uma refinada a mais na interface e acrescentou alguns itens interessantes.
No Illustrator é possível escolher se a sua ilustração vai ser exportada como um arquivo .swf de um único frame, se cada layer vai ser exportado para um frame, ou ainda se cada layer será exportado como um arquivos.swf separado. Mas cadê a opção de exportar os layers como... Layers? Quando o assunto é exportar objetos transparentes, o Illustrator também leva a melhor. Ele manda os objetos com o canal Alfa já definido, o que permite possíveis edições no Flash. No FreeHand, o objeto é recortado em vários pedaços para simular a transparência, o que pode gerar arquivos maiores. Para piorar, depois de exportado, ele não pode ser mais editado, a menos que você tenha a paciência de regular a cor, pedacinho por pedacinho!

Por outro lado, os bugs relatados com o Gradient Mesh e exportação de texto do Illustrator irritam qualquer um. Ou seja, esses programas ficarão bons mesmos para trabalhar com a Web lá pela versão 10.

Esperando as pedradas

Pois é, no meu último Ombudsmac *(Macmania 67)* eu disse que estava apaixonado e fui apedrejado por leitores (e por colaboradores da revista, em off). O sujeito não pode dizer que está apaixonado que fica logo todo mundo com inveja. Bem, a(s) moça(s) agora é(são) outra(s) – o tempo passa, enquanto escrevo – , mas a história é a mesma. Pois é, Heinar, neste Ombudsmac, em vez de baixar o pau em alguém, vou ter que esclarecer. Alguns confudirão com "me defender", mas vai ser inveja. De mim, ou das moças. Da moça.
Falei em problemas de tradução, e um leitor tradutor não compreendeu.
A questão que quis expor é: para que se tenha simultaneamente uma versão em português do sistema operacional e dos programas "padrão", todos plenamente funcionais, é necessário um investimento enorme – não só de dinheiro mas também de tempo. Não é possível ainda – dado o tamanho relativamente pequeno do mercado Mac – traduzir com absoluta perfeição o Mac OS e, simultaneamente, um lote de programas como Office, Photoshop, InDesign, Quark etc. (lembrando que pertencem a empresas diferentes). Secretárias, sim senhor, não falam inglês. E não só secretárias, como também funcionários de diversos escalões, abaixo e acima delas. E – vos fala um anglófono, alfabetizado em ambas as línguas: ninguém é obrigado a saber inglês para usar um Mac, assim como não é para ligar o ar condicionado, ou fazer compras no supermercado. É claro que para aplicações pesadas e mercados de nicho (vídeo, áudio, por exemplo) não se deve esperar que os aplicativos sejam compatíveis com o Mac OS em outras línguas que não a inglesa, e é assim em todo o mundo. Mas AppleWorks, Office, Netscape, Exploder... quer dizer, Explorer, essas coisas, têm que existir em português e funcionar 100% (não confundir com 98%). Macmaníacos acostumados ao OS em inglês vão se sentir perdidos, como me sinto diante dos menus "Arquivo", "Editar"; mas quem só sabe usar a Última Flor do Lácio vai considerar seriamente desligar aquele PC de interface feiosa e complicada e vir para o lado de cá, mais ainda depois que a interface do Mac OS X chegar, tão familiar depois do Jornal Nacional. Em suma: vai demorar, e você vai saber que esse dia chegou quando comprar, com facilidade, items para Mac em qualquer shopping de computação.

> Ninguém deve ter obrigação de saber inglês para usar um Mac

Outra coisa sobre o qual falei e que deu pano pra manga foi falar bem da Apple Brasil e da Apple USA. Não pode? Só pode baixar o pau? Criticar? Dando nomes aos bois, não pode dizer que o Luciano fez um bom trabalho, tirando a Apple Brasil do fundo do poço, multiplicando as vendas, a ponto de ser premiado na Matriz etc.? Tem coisas que não estão boas? Tem coisas que podem ser melhoradas? Tem sim (falaremos disso depois)! Mas a Apple Brasil estava sem rumo, ou no rumo errado, e claramente a atual equipe (com poucos recursos humanos) fez muita coisa. Errou? Certamente, mas só erra quem faz. Também não se pode dizer que o Jobs é um cara brilhante – e bem assessorado – e que os computadores são os melhores que a Apple já pôs na praça, e a empresa está, finalmente, em uma rota clara e definida?
Não, não sou puxa-saco do Luciano & cia., nem estou "levando uma grana" da Apple USA, como alguns vão se apressar em dizer. É apenas constatação de fatos e o não-exercício do atirar pedras pelo atirar pedras, apenas porque as mãos estão desocupadas, e tenho uma página em branco à minha frente. Agora, é esperar as pedradas... Mais, sobre outros assuntos, em breve. M

MARIO JORGE PASSOS
http://passos.net
É consultor de informática, mas extrapola e recomenda o CD "The Melody At Night, With You", do Keith Jarrett (ECM 1975, importado).